6

NEL REGNO DEL TERRORE



DEVER - CHALK

lupo solitario

librogame®

A Philippa e Alison

Prima ristampa ottobre 1987
Seconda ristampa giugno 1989

ISBN 88-7068-197-1
Titolo originale: "Lone Wolf-The Kingdoms of Terror".
Prima edizione: Arrow Books Ltd., Londra.

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

NEL REGNO DEL TERRORE

DEVER - CHALK

tradotto da Alessandra Dugan





Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628



LAGO KALVENA
LAGO
ROVINE DI MAAKEN
MONTI QUARLEN
HELGOR
KARRASTE
HELIN
SCHAAN
MAGADOR
COLLINE DI VARETTA
LYRIS
VARETTA
QUARLEN
GASTORN →
TEST
SOREN
FIUME STORN
SOLD
XAON
DELDEN
AMORY
MONTI DI SLOVIA
PASSO NORD
BALS
SALONY
WORLD
RHEM
RIOMA
TIDO
ELDENRA
ABISKO
TEKARD
SLOVIA
SUENTINA
FIUME SUEN
OREDAL
N

REGISTRO DI GUERRA

ARTI RAMASTAN — NOTE

1
2
3

CERCHI DI SAPIENZA			PUNTI PREMIO		
CERCHIO DEL FUOCO	COMB. +1	RES. +2	CERCHIO DEL SOLE	COMB. +1	RES. +3
CERCHIO DELLA LUCE	COMB. 0	RES. +3	CERCHIO DELLO SPIRITO	COMB. +3	RES. +3

ZAINO (massimo 8 oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	– 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	BORSA (massimo 50 Corone)
6	
7	
8	

COMB. = COMBATTIVITÀ RES. = RESISTENZA

(OGGETTI SPECIALI E ARMAMENTO ALLE PAGINE SEGUENTI)

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	Non si può superare il punteggio iniziale 0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO RAMASTAN



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte della Guerra in una di queste armi + 3 punti Comb. Se combatti senza armi – 4 punti Comb.

ARTE DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA & FRECCE

Faretra	Numero delle frecce
SI/NO	



INDIETRO NEL TEMPO . . .

Tu sei il Maestro Superiore Ramas Lupo Solitario, l'ultimo dei Ramas di Sommerlund e unico superstite di un massacro che ha annientato tutti i tuoi compagni mentre combattevano contro i vostri nemici di sempre: i Signori delle Tenebre di Helgedad.

Sono passati tre anni da quando hai sconfitto il Signore delle Tenebre Haakon combattendo presso la Tomba del Majhan, e in questo tempo il regno di Sommerlund ha goduto di un lungo periodo di pace e prosperità. I Signori delle Tenebre non hanno più attaccato il tuo paese da quando Haakon è morto, ma corre voce che a Helgedad sia scoppiata una guerra intestina, poiché il più giovane dei Signori delle Tenebre cerca di prendere il dominio della città. Ma a Sommerlund tutti sanno bene che il vero motivo delle loro rivalità è il fatto che tu hai ritrovato il *Libro del Ramastan,* l'inestimabile tesoro del tuo paese che era andato perduto.

La storia leggendaria del *Libro del Ramastan* risale al primo Grande Maestro, Aquila del Sole, che con la sua immensa saggezza ha infuso le Arti Ramastan nei guerrieri di Sommerlund e li ha resi capaci di proteggere il loro paese dalla potenza devastatrice dei Signori delle Tenebre. Il Libro, nel quale erano custoditi i preziosissimi segreti delle Arti Ramastan, era andato perduto centinaia di anni fa, ma la sua saggezza è stata tramandata di generazione in generazione. In

questo modo ogni Cavaliere Ramas ha potuto godere degli insegnamenti in esso contenuti ed ha acquisito la forza di resistere ad ogni nemico.

Quando hai ritrovato il *Libro del Ramastan* hai giurato a te stesso che avresti riportato i Cavalieri Ramas alla loro antica gloria, per poter così assicurare al tuo paese un futuro di pace. Una volta tornato alla tua terra natale ti sei rinchiuso nel monastero sulle colline e ti sei immerso nello studio delle Arti Ramastan. È stato un durissimo impegno cercare di potenziare la tua resistenza fisica e mentale. Molte stagioni sono passate senza che tu te ne sia reso conto, ma alla fine i tuoi sforzi sono stati premiati: in questi tre lunghi anni hai compreso i segreti di tre Arti Ramastan. Ora però hai capito che da solo non ce la farai mai ad acquisire la conoscenza di tutte le altre discipline. Per riuscire a mantenere la promessa di ricostruire l'ordine dei Cavalieri Ramas dovrai ripercorrere le tappe della ricerca che già Aquila del Sole portò a termine più di mille anni fa. Egli era giunto alla conoscenza completa delle Arti Ramastan e aveva scritto tutto ciò che sapeva nel grande Libro.
Purtroppo il tempo ha deteriorato molte pagine, dove sono rimaste a guidarti solo poche parole appena leggibili.

«Cerca di trovare la Pietra della Sapienza di Varetta, poiché essa sola possiede il potere e la saggezza . . .» è quel poco che sei riuscito a decifrare in un passo fondamentale del libro del Grande Maestro.

Anche se ben poco è rimasto della saggezza di Aquila del Sole non perdi la speranza, dal momento che il nome di Varetta ti è noto. È una delle più antiche città di Magnamund e si trova nelle Terre Tormentate, proprio oltre la Voragine della Morte, nella parte più a sud del regno di Sommerlund. Capisci che devi incominciare la tua ricerca senza un attimo di esitazione, poiché la guerra a Helgedad non durerà ancora per molto, e i Signori delle Tenebre, moltissimo tempo fa, hanno giurato che prima o poi avrebbero conquistato il tuo paese e annientato il tuo popolo. Il diabolico Signore che uscirà vittorioso dalla loro lotta si avventerà contro il regno di Sommerlund e alleandosi con tutte le malvagie creature del Regno delle Tenebre cercherà di ostacolare la tua ricerca. Devi quindi agire al più presto e in massima segretezza, perché il futuro del tuo paese dipende da te.

Così, guidato dalle parole del tuo antico maestro e con lo spettro di una nuova sanguinosa guerra contro i Signori delle Tenebre, parti alla ricerca della Pietra della Sapienza di Varetta, inconsapevole degli orrori che ti aspettano nelle Terre Tormentate.

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi sempre tenere aggiornato il Registro di Guerra che trovi all'inizio del libro. Siccome con questo libro puoi giocare

più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante il tuo apprendistato come Ramas hai sviluppato delle doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di iniziare la missione devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo vai alla fine del libro, alla Tabella del Destino, e con gli occhi chiusi punta la matita a caso sulla pagina.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino serve per stabilire la tua Combattività: a questo numero aggiungi 10 e scrivi il totale nella casella «Combattività» del Registro di Guerra (per es. se esce il 4 dalla Tabella del Destino, scrivi 14 nella casella «Combattività»). Quando affronti un nemico dovrai misurare la tua Combattività con la sua: un punteggio alto in questa casella è perciò molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero serve per stabilire il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 20 a questo numero e scrivi il totale nella casella «Resistenza» del Registro di Guerra (se esce il 6 dalla Tabella del Destino, hai 26 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi dei punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a zero sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati durante il gioco, ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.

Se hai già portato a termine con successo qualcuna delle precedenti avventure di Lupo Solitario puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e di Resistenza, oltre alle Armi e agli Oggetti Speciali che avevi alla fine del tuo ultimo viaggio. Annota tutto sul nuovo Registro di Guerra, ricordando che puoi avere al massimo 2 Armi e 8 oggetti nello Zaino.

LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento come Cavaliere Ramas, e nel corso dell'avventura che ti ha portato al ritrovamento del *Libro del Ramastan*, ti sei perfezionato in tutte le dieci tecniche di combattimento che vanno sotto il nome di Arti Ramas.

Ora, dopo aver studiato il *Libro del Ramastan*, hai raggiunto il grado di Maestro Superiore, cioè hai imparato tre delle Arti Ramastan elencate qui sotto: ora devi decidere quali sono. Siccome dovrai impiegarle tutte nel corso del tuo pericoloso viaggio, sceglile con molta cura. L'uso corretto di queste tecniche al momento giusto può salvarti la vita.

Le discipline Ramastan sono divise in quattro gruppi, chiamati «Cerchi di Sapienza», ognuno dei quali è governato da una speciale scuola di addestramento. Perfezionando tutte le Arti Ramastan di un particolare Cerchio di Sapienza, puoi aumentare i tuoi punti di Combattività e Resistenza. (Per maggiori dettagli, vedi più

avanti la sezione *Cerchi di Sapienza del Ramastan.)*

Quando hai scelto le tue tre Arti, scrivile nella tabella «Arti Ramastan» del Registro di Guerra.

Arte della Guerra
Con quest'Arte il Maestro Ramas impara ad usare alla perfezione vari tipi di armi. Se ti capiterà di combattere con un'arma di cui hai imparato tutti i segreti, potrai aggiungere 3 punti alla tua Combattività. Il grado di Maestro Superiore con il quale inizi le avventure Ramastan, significa che ti sei perfezionato nell'uso di tre delle armi elencate qui sotto:



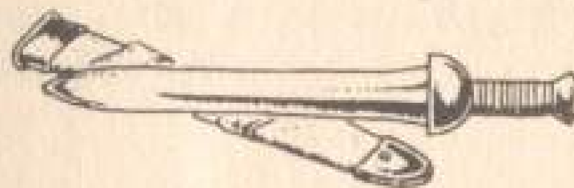
PUGNALE



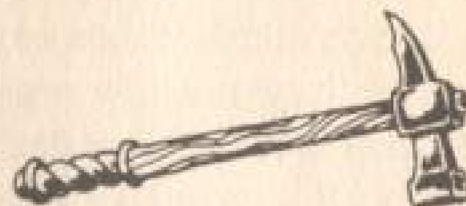
LANCIA



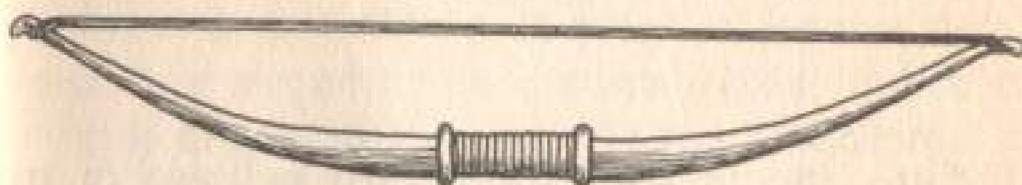
MAZZA



DAGA



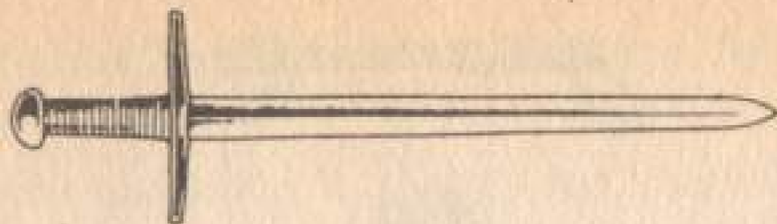
MARTELLO



ARCO



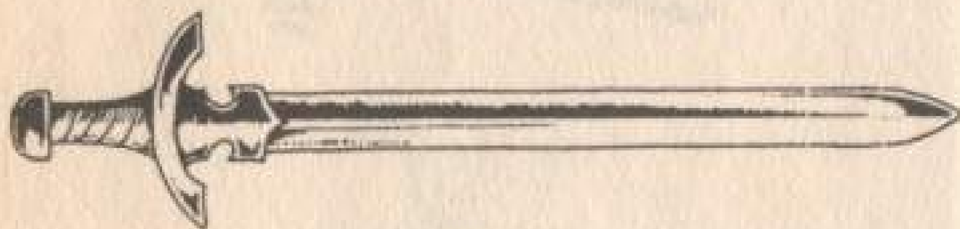
ASCIA



SPADA



ASTA



SPADONE

Il fatto che tu sia perfezionato nell'uso di tr armi non significa che tu le possegga fin dall'ini zio della tua avventura. Avrai comunque la pos sibilità di procurartene durante il viaggio, o l troverai per caso.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Arte della Guerra: + punti di Combattività* e segna le armi che ha scelto nella tabella «Arte della Guerra» sul Re gistro di Guerra.

Controllo Animale

Quest'Arte Ramastan rende il Maestro Ramas capace di comunicare con molti animali e di capire le loro intenzioni. Inoltre, dà la possibilità di avvantaggiarsi quando si combatte in sella.

Se scegli quest'Arte, scrivi sul Registro di Guerra: *Controllo Animale.*

Medicina

Chi possiede quest'Arte può recuperare i punti di Resistenza persi in combattimento: potrai aggiungere un punto di Resistenza ogni volta che superi una tappa del viaggio senza essere impegnato in combattimento, ma solo se hai già perso dei punti di Resistenza. Ricordati comunque che non puoi mai superare il livello di partenza. Oltre a ciò quest'Arte rende un Maestro Ramas capace di curare malattie, cecità e ferite sia agli altri che a se stesso. Usando la conoscenza che gli viene da quest'Arte, il Maestro Ramas riconoscerà le proprietà di qualsiasi erba, radice o pozione che troverà durante le sue avventure.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Medicina: + 1 punto di Resistenza per ogni tappa superata senza combattere.*

Sparizione

Questa tecnica permette al Ramas di adattarsi all'ambiente circostante, anche nei terreni più

scoperti. Egli sarà capace di mascherare persino l'odore e il calore del suo corpo, e di imitare alla perfezione i dialetti e i modi di fare di ogni città che visiterà.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Sparizione* sul Registro di Guerra.

Fiuto
Questa tecnica permette al Ramas di non morire di fame in un ambiente selvaggio. Sarà sempre in grado di procurarsi del cibo, tranne ch in zone brulle e nel deserto. Darà inoltre al su possessore la capacità di spostarsi con grand velocità e destrezza, e non gli farà perdere punt di Combattività a causa di qualche attacco sorpresa o di qualche imboscata.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Fiuto* sul Registro d Guerra.

Interpretazione
Oltre ad essere in grado di scegliere il percors giusto anche in un territorio selvaggio, quest'Ar te rende il Ramas capace di leggere e capire l lingue straniere, di decifrare simboli, impronte tracce, anche se sono state cancellate, e di sco prire molte trappole. Inoltre gli garantisce la ca pacità di riconoscere sempre intuitivamente l posizione del nord.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Interpretazione* su Registro di Guerra.

Raggio psichico
Con questa tecnica il Ramas può attaccare il nemico con la forza della mente. Può essere usata insieme alle normali armi e aggiunge 4 punti alla tua Combattività.

È una tecnica molto potente, ma anche molto costosa: per ogni scontro del combattimento in cui usi il Raggio psichico, devi sottrarre 2 punti dalla tua Resistenza. La forma più debole del Raggio psichico, chiamata Psicolaser, può essere usata contro il nemico senza perdere punti di Resistenza, ma aggiunge solo 2 punti alla tua Combattività. Il Raggio psichico non può essere usato se la tua Resistenza scende sotto i 7 punti, e inoltre non tutte le creature che incontrerai possono essere colpite: ti verrà detto di volta in volta se la creatura è immune al Raggio.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Raggio psichico: + 4 punti di Combattività ma - 2 punti di Resistenza per ogni scontro del combattimento; Psicolaser: + 2 punti di Combattività.*

Scudo psichico
Molti degli esseri malvagi che incontri possono attaccarti con la forza della loro mente. Lo Scudo psichico impedisce che tu perda punti di Resistenza se sei sottoposto a questa forma di attacco, e aumenta molto la tua difesa contro l'ipnosi.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Scudo psichico: nessuna perdita se attaccato da forze mentali.*

Difesa

L'uso di questa tecnica ti permette di sopportar punte estreme di caldo e di freddo senza perder punti di Resistenza, e di spostare piccoli ogget con la sola capacità di concentrazione.

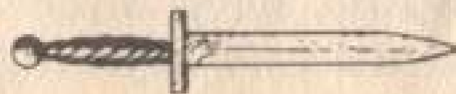
Se scegli quest'Arte, scrivi *Difesa* sul Registro Guerra.

Divinazione

Questa tecnica avverte il Ramas di un pericol imminente e gli permette di scoprire un nemic invisibile o nascosto. Inoltre gli fa scoprire vera natura di uno sconosciuto, o di un oggett strano incontrato nel corso dell'avventura. L Divinazione ti permette di comunicare telepat camente con un'altra persona e di capire se un creatura è dotata di capacità psichiche.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Divinazione* sul Reg stro di Guerra.

Se porti a termine con successo quest'avventur potrai aggiungere un'altra Arte Ramastan di tu scelta sul *Registro di Guerra.* Questa Arte i più, insieme a quelle che hai già e agli Ogget Speciali che avrai acquisito, potrà essere impi gata nella prossima avventura di Lupo Solitari *Il castello della morte.*



EQUIPAGGIAMENTO

rima di intraprendere il viaggio alla ricerca lella Pietra della Sapienza di Varetta, ti viene data una mappa delle Terre Tormentate (la trovi all'inizio del libro), e inoltre una borsa di monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono lentro, scegli un numero dalla Tabella del Detino e aggiungi 10 al numero uscito. Segna il otale nella casella «Borsa» del Registro di Guerra, aggiungendo eventualmente le Corone che ti sono rimaste da un'altra avventura portaa a termine. Puoi portare con te al massimo 50 Corone, ma puoi lasciare quelle che avanzano nel tuo monastero, dove saranno al sicuro.

noltre puoi prendere cinque degli oggetti di questa lista, aggiungendovi, se è necessario, qualsiasi altro oggetto di cui tu sia già in possesso. Ricordati però che non puoi portare più di lue Armi, e più di otto oggetti nello Zaino.

SPADA ("Armi")

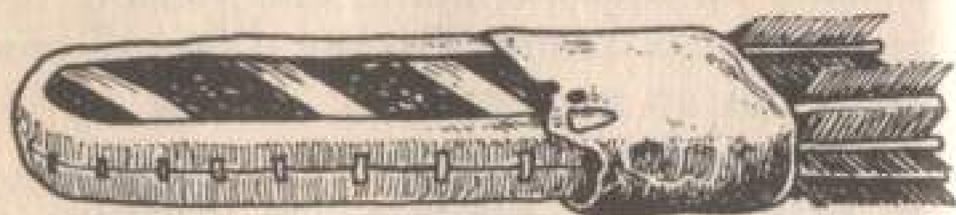
POZIONE DI VIGORILLA ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza persi in combattimento. Ce n'è solo una dose.



MARTELLO ("Armi")

ARCO ("Armi")

FARETRA ("Faretra e frecce"). Contiene s
frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



4 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"
Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa u
posto nello Zaino.



ASTA ("Armi")

CORPETTO DI PELLE ("Oggetti Speci
li"). Aggiunge due punti alla tua Resistenza.

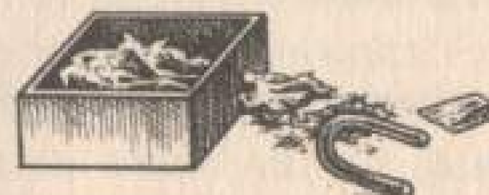


CORDA ("Zaino")



PUGNALE ("Armi")

ACCIARINO ("Zaino")



ASCIA ("Armi")

Quando hai deciso quali sono gli oggetti che prendi, segnali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come portare l'equipaggiamento

Ora che sei equipaggiato, questa lista ti spiega come portare i vari oggetti. Non occorre segnare niente sul Registro, eventualmente potrai tornare a questa lista durante l'avventura.

SPADA: in mano
POZIONE DI VIGORILLA: nello Zaino
MARTELLO: in mano

ARCO: in mano
FARETRA: appesa in spalla
RAZIONI ALIMENTARI: nello Zaino
ASTA: in mano
CORPETTO DI PELLE: indossato
CORDA: nello Zaino
PUGNALE: in mano
ACCIARINO: nello Zaino
ASCIA: in mano

Quanto puoi portare?

Armi: il massimo numero di Armi che puo portare è 2.

Zaino: non è molto grande, quindi può contene re al massimo 8 oggetti, compresi i Pasti.

Oggetti Speciali: questi non devono stare nell Zaino. Quando ne troverai uno, ti verrà dett come portarlo.

Corone d'Oro: queste stanno sempre nella Bor sa. Il numero massimo è 50.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto cont come un oggetto.

Tutti gli oggetti che puoi trovare e usare nel tu viaggio, e che devi segnare sul Registro di Guer ra, nel testo li troverai scritti con l'inizial maiuscola (per es.: Pugnale Dorato, Pendent Magico . . .). Se non viene detto esplicitament che si tratta di un Oggetto Speciale, mettilo nel lo Zaino.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Se tra le Arti Ramastan hai scelto l'Arte della Guerra con l'arma che stai usando, aggiungi 3 punti alla tua Combattività. Se entri in battaglia senza Armi, togli 4 punti dalla tua Combattività e combatti a mani nude. Se trovi un'Arma durante il tuo viaggio, puoi prenderla e usarla (ricorda che puoi portare al massimo due Armi).

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni di usare Arco e Frecce. Se scegli quest'arma, e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico anche a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in un combattimento a corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o una mazza.

Per poter fare uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le Frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più usare l'Arco, ma durante il corso dell'avventura potrai avere occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 ad ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco. Se entri in battaglia armato solo di un Arco,

devi togliere 4 punti dalla tua Combattività e combattere a mani nude.

Zaino: durante il tuo viaggio troverai diversi og getti utili che forse vorrai tenere (ricorda ch nello Zaino puoi portare al massimo 8 oggetti) Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nell Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti ver rà detto come portarlo. Se hai già portato a ter mine qualche altra avventura di Lupo Solitario puoi già possedere qualche Oggetto Speciale.

Corone d'Oro: la moneta corrente nelle Terr Tormentate è la Corona, una piccola monet d'oro. Molti dei nemici che incontrerai avrann delle Corone d'Oro, con sé o nascoste da qual che parte. Ogni volta che uccidi un nemico puo prendere le sue Corone e metterle nella Bors (comunque non più di 50).

Cibo: dovrai mangiare regolarmente durante i viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti vien ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti d Resistenza. Ma se tra le Arti Ramastan hai scel to il Fiuto, non sarà necessario cancellare u Pasto dalla casella del Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punt di Resistenza se la bevi dopo un combattiment Ce n'è solo una dose. Se trovi altre Pozioni ma giche durante il viaggio ti verrà detto che effett hanno. Tutte le Pozioni verranno contate com Oggetti dello Zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. Il punteggio di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio del combattimento i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà così:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Ramastan ed eventualmente ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico dalla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

Esempio
Lupo Solitario (Combattività 15) è attaccato da un Predatore della Notte (Combattività 22). Non può evitare il combattimento e deve aspettare l'attacco del nemico. Lupo Solitario possiede l'Arte Ramastan del Raggio psichico, da cui il Predatore non è immune, così Lupo Solitario può aggiungere 4 punti alla sua Combattività, portandola a 19.

Sottraendo dal tuo punteggio quello del Pr
datore della Notte si ottiene un rapporto
Forza di -3 (19 – 22 = -3).

Segna -3 nella casella «Rapporto di Forza
del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella de
Destino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella «Risultati di Combattimento
in fondo al libro. Nella riga in alto sono se
gnati i numeri del Rapporto di Forza; cerc
il tuo e fai l'incrocio con il numero estratt
dalla Tabella del Destino (i numeri del Dest
no sono segnati ai lati della tabella). Così tr
vi i punti di Resistenza persi sia da Lupo So
litario che dal suo nemico durante quest
scontro («N» indica i punti persi dal nemic
«LS» quelli persi da Lupo Solitario).

Esempio
Abbiamo detto che il rapporto di Forza è -
Se dalla Tabella del Destino esce un 6, il r
sultato di questo combattimento è: «LS» pe
de 3 punti di Resistenza, più altri due p
aver usato il Raggio psichico.
«N» perde 6 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle «Resistenza» del Diario
Combattimento segna i nuovi punteggi d
due combattenti.

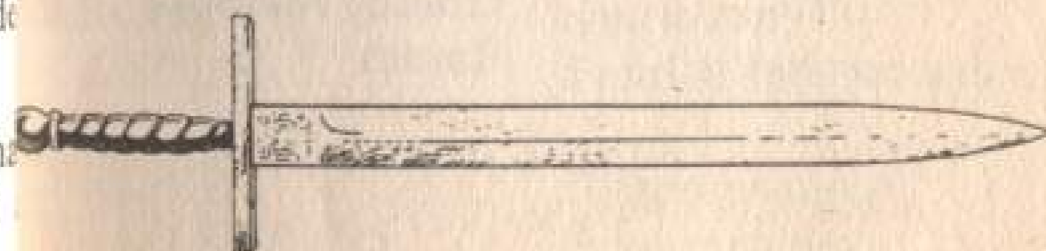
6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non h
la possibilità di fuggire, devi continuare
combattere, e cioè

7. Riprendi dal n. 3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Lupo Solitario arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muore Lupo Solitario l'avventura è finita. Se muore il nemico, Lupo Solitario continua, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento
In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Lupo Solitario: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.



L'ADDESTRAMENTO RAMASTAN

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che u Maestro Ramas raggiunge man mano che proc de nell'addestramento. Ogni volta che porti termine con successo un'avventura di Lupo S litario, aumenta il numero di Arti in cui s esperto, fino ad arrivare al massimo grado c può aspirare un Guerriero Ramas: al titolo (Grande Maestro Ramas.

Numero delle Arti in cui sei esperto	**Grado e titolo Ramastan**
1	Maestro Ramas
2	Maestro Anziano
3	Maestro Superiore (le **avventure Ramastan cominciano da questo grado)**
4	Primate
5	Precettore
6	Precettore Superiore
7	Consigliere
8	Illuminato
9	Arcimaestro
10	Grande Maestro Ramas

CERCHI DI SAPIENZA DEL RAMASTAN

Negli anni precedenti al massacro i Maestri Ramas di Sommerlund si sono dedicati con profonda devozione allo studio delle discipline Ramastan. Queste Arti sono state divise in quattro scuole di addestramento, chiamate «Cerchi di Sapienza». Approfondendo lo studio di tutte le Arti di un Cerchio di Sapienza, i Maestri Ramas hanno sviluppato le loro doti di potenza guerriera (Combattività) e di forza fisica e mentale (Resistenza), fino a raggiungere un livello superiore a qualsiasi altro guerriero mortale.

Questi sono i quattro Cerchi di Sapienza e le discipline necessarie a completarli.

Cerchio di Sapienza Ramastan	**Arti Ramastan necessarie per completarlo**
CERCHIO DEL FUOCO	Guerra & Fiuto
CERCHIO DELLA LUCE	Controllo Animale & Medicina
CERCHIO DEL SOLE	Sparizione, Fiuto & Interpretazione
CERCHIO DELLO SPIRITO	Raggio psichico, Scudo psichico, Difesa & Divinazione

Se completi un Cerchio, potrai aggiungere al tu
punteggio dei punti in più, come mostra la tabel
seguente:

	Punti-Premio	
	Combattività	**Resistenza**
CERCHIO DEL FUOCO	+ 1	+ 2
CERCHIO DELLA LUCE	0	+ 3
CERCHIO DEL SOLE	+ 1	+ 3
CERCHIO DELLO SPIRITO	+ 3	+ 3

Tutti i punti-premio che acquisisci completand
un Cerchio di Sapienza vanno aggiunti ai tu
punteggi di Combattività e Resistenza.

PERFEZIONAMENTO DELLE DISCIPLINE

Man mano che salirai di grado, durante il tuo addestramento Ramastan, potrai migliorare i poteri delle tue Arti. Se possiedi per esempio l'Arte della Divinazione, quando raggiungerai il grado di Illuminato sarai in grado di camminare con lo spirito, lasciando il tuo corpo in uno stato di sospensione dell'attività; così potrai andare ad esplorare le immediate vicinanze senza nessuna costrizione e limitazione fisica.

La natura dei perfezionamenti di ogni Arte Ramastan sarà spiegata nel paragrafo «Perfezionamento delle Discipline» dei prossimi libri di Lupo Solitario.

LA SAGGEZZA RAMAS

Stai per intraprendere una missione molto im
portante per la pace e la sicurezza del tuo paese
Esamina attentamente la mappa all'inizio del li
bro per renderti conto del territorio in cui do
vrai operare, ed eventualmente prendi qualch
appunto durante il viaggio: potrà esserti d'aiut
in seguito.

Troverai molte cose che ti saranno d'aiuto. Al
cuni Oggetti Speciali ti serviranno anche nell
prossime avventure di Lupo Solitario, altri inve
ce potrebbero essere falsi indizi per portarti fuo
ri strada, quindi scegli con cura le cose da tene
re.

Scegliendo attentamente le Arti Ramastan, e fa
cendo ricorso a tutto il tuo coraggio e a un piz
zico di fortuna, dovresti riuscire a compiere l
tua missione anche se il punteggio iniziale d
Combattività e Resistenza è molto basso; non
necessario aver completato con successo le altr
avventure di Lupo Solitario, per portare a ter
mine l'impresa.

Buona fortuna!

1

Decidi di lasciare il monastero all'alba, e di incominciare la tua ricerca. L'atmosfera è stranamente silenziosa, la brina del mattino luccica sui merli delle torri, l'aria è pungente. Scendi a cavallo per il ripido sentiero che si inoltra nella foresta di Freylund, e prima di entrare nel fitto del bosco ti giri, un'ultima volta, a guardare le alte torri della fortezza che si stagliano nel cielo limpidissimo.

Una volta uscito dalla foresta procedi verso sud sulla Strada dei Predoni, l'unica che collega la capitale alla provincia di Randong. All'improvviso sei assalito da una banda di fuorilegge che vorrebbe rapinarti del tuo oro. Pur preso alla sprovvista riesci a dar loro una dura lezione, sfruttando i tuoi poteri di Maestro Ramas: con poco sforzo riesci ad uccidere tre dei malfattori, e alla vista della tua potenza gli altri scappano terrorizzati. Fortunatamente dopo questo incontro non ti capita di imbatterti in altre bande di predoni che popolano questa regione desolata.

A Randong sei accolto con tutti gli onori dal Barone Vanalund, signore di queste terre: nessuno in questa città potrà mai dimenticare il debito che ha con te. Solo il tuo coraggio li ha potuti salvare da una morte sicura quando la città è stata assalita da un diabolico e feroce guerriero. In tuo onore vengono allestiti feste e banchetti, e tutta la città celebra il tuo ritorno. Sei molto grato a tutti gli abitanti di Randong del caloroso benvenuto che ti hanno riservato, ma non puoi dimenticare lo scopo del tuo viaggio: devi al più

presto lasciare la città e rimetterti in cammino verso sud. La tua ricerca è appena cominciata, e decidi di partire.

Molto tempo fa la strada principale che da Randong porta a Quarlen è stata letteralmente spezzata in due da un terribile terremoto che ha distrutto ogni cosa nel raggio di centinaia di chilometri. Al profondo crepaccio che si è formato è stato dato il nome di Voragine della Morte, poiché le sue impenetrabili profondità sono segnate da una leggenda di morte e maledizione. Proprio qui, durante l'Età della Luna Nera, il re Ulnar uccise il più feroce dei Signori delle Tenebre, Vashna, il cui corpo, insieme a quello di tutti i suoi seguaci, venne gettato in questa gola senza fondo. La leggenda racconta che il suo grido di morte riecheggerà tra le pareti dell'abisso fino a quando egli tornerà a compiere la sua vendetta sul regno di Sommerlund e sulla Dinastia di Ulnar.

Vuoi a tutti i costi evitare di passare vicino alla Voragine della Morte, e preferisci fare un lungo giro piuttosto che metter piede tra le rovine della città-fantasma di Maaken; ed ecco che finalmente davanti ai tuoi occhi appare la libera città-stato di Casiorn. Decidi di fermarti per un po' nella fiorente cittadina di mercanti, e questa sosta non prevista si rivela molto proficua: quasi per scherzo provi a puntare un po' di soldi nella casa di gioco del posto. Aiutato da un po' di fortuna e dalle tue capacità vinci un bel gruzzoletto di cui ti servi per fare provviste e comperare un cavallo fresco per arrivare a Quarlen.

Una settimana più tardi raggiungi i dintorni di Quarlen e alla luce del tramonto riesci a scorgere le alte mura fortificate che proteggono la città. Per arrivare a Varetta devi per forza oltrepassare le acque impetuose del fiume Quar, e l'unico ponte esistente si trova in città. Mentre ti avvicini alle mura di cinta noti che la strada si biforca: ci sono due entrate nel muraglione ad est.

Se vuoi avvicinarti al cancello più a nord, vai al **137.**

Se vuoi avvicinarti a quello più a sud, vai al **225.**

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **308.**

2

Alcune delle piccole ampolle di vetro contengono delle pozioni che ti possono essere utili. Con lo sguardo percorri lo scaffale e guardi attentamente le etichette:

Pozione di Vigorilla (ogni dose ti restituisce 4 punti di Resistenza)
costo: 5 Corone d'Oro.
Pozione di Dente del Sonno (ogni dose addormenta per una o due ore)
costo: 2 Corone d'Oro.
Elisir di Rendalim (ogni dose ti restituisce 6 punti di Resistenza)
costo: 7 Corone d'Oro.
Pozione di Alether (aumenta la tua Combattività di 2 punti per la durata di un combattimento)
costo: 4 Corone d'Oro.

Concentrato di Necranto (se ingerito provoca morte istantanea)
costo: 4 Corone d'Oro.

Puoi comperare una qualsiasi di queste pozioni (sono tutte oggetti da tenere nello Zaino).

Se vuoi dare un'occhiata agli altri negozi della strada, vai al **152.**

Se decidi di aspettare che il capitano sia servito, vai al **231.**

3

In cima alla collina il sentiero si interrompe improvvisamente davanti ad un ammasso di pietre al cui centro è accatastata della legna da ardere. Proprio lì accanto c'è una Torcia, avvolta in un pezzo di tela: serve per fare segnali luminosi. È cosa abbastanza usuale trovare segnali di questo genere a Sommerlund, specialmente nella zona dei Monti Durncrag. Se vuoi puoi prendere la Torcia prima di tornare indietro lungo il sentiero.

Vai al **330.**

4

Appena sposti i filamenti questi cominciano ad agitarsi e a scuotersi come fossero tanti serpentelli impazziti: si avvolgono attorno alla tua arma e te la tolgono dalle mani. Un tremito d'orrore ti scuote quando vedi l'arma sgretolarsi al contatto della loro presa corrosiva.

Ti giri e scappi in fretta verso l'incrocio, pensando alla terribile morte che sei riuscito ad evitare. Cancella dal Registro di Guerra l'arma che hai appena perso prima di scegliere la strada da prendere.

Se vuoi continuare diritto, vai al **339.**

Se vuoi prendere il canale alla tua sinistra, vai al **269.**

5

L'arrivo del giorno è annunciato da uno squillante canto di gallo.
Ti vesti e raccogli il tuo equipaggiamento, mentre Cirillo ti aspetta nel cortile di sotto.

"È una bella giornata!" esclama esultante, sollevando al cielo sereno il suo sottile bastone di legno di quercia. "Arriveremo alla Taverna di Mezzastrada prima che cada la notte".

Salutate il locandiere e suo figlio e vi avviate a cavallo lungo lo stretto sentiero che porta ad ovest. A metà mattina vi trovate tra dolci pendii, coperti di alberi dalle foglie gialle. Le cime delle colline sono circondate dalla nebbia, ma ogni tanto un raggio di sole fa capolino e illumina i campi d'erba lussureggiante. Il tempo scorre veloce mentre Cirillo ti racconta le leggende di quelle terre. Scopri così che i fertili e ricchi regni bagnati dal fiume Storn hanno sofferto moltissimo in passato: sono stati distrutti da molte guerre, assoggettati dallo straniero, spezzati da rivalità ambiziose di principi meschini

che si annientarono a vicenda e logorarono il resto della popolazione. Lyris dichiarò guerra a Magador, Delden a Salony, e Salony a Slovia. Molte battaglie sono state combattute, molte vite sono andate perdute, più volte quelle terre sono state saccheggiate. Di quei continui conflitti solo i soldati mercenari e i corvi sembrano essere i superstiti.

A metà pomeriggio riuscite a scorgere un piccolo villaggio sulla strada davanti a voi. Molti carri sono fermi sul lato della strada e un gruppo di persone si è riunito in un campo lì vicino. Quando passi vedi un grande cartello appeso ad uno dei carri:

TORNEO DI TIRO CON L'ARCO
QUOTA D'ISCRIZIONE: 2 CORONE D'ORO
PRIMO PREMIO: L'ARCO D'ARGENTO DI DUADON

Se vuoi partecipare al torneo, vai al **141.**

Se non vuoi o non puoi iscriverti, continua per la tua strada e vai al **210.**



6

"Calmatevi fratelli! È lui! È il Cavaliere Ramas!"

Lentamente gli anziani si ricompongono, e la loro espressione sconvolta si tramuta in una di onorevole rispetto.

"Io sono Gunian" dice il loro capo. "Stavamo aspettando il tuo arrivo". Dicendo ciò indica le carte che coprono il tavolo e l'enorme telescopio fissato ad un sostegno sul soffitto a cupola.

"Le stelle preannunciano ogni avvenimento, sono loro i nostri messaggeri. Ci hanno detto che stai cercando la Pietra della Sapienza e sappiamo anche che la tua è una ricerca motivata. Vorremmo poterti aiutare, ma molti dei nostri confratelli temono la potenza di quella pietra. Essi non tengono in nessun conto la saggezza delle stelle, e hanno fatto la stupida e pericolosa promessa di tenere nascosto il luogo dove è custodita la Pietra della Sapienza di Varetta, e di uccidere chiunque tenti di trovarla".

Le parole di Gunian sono bruscamente interrotte da un gran frastuono: gli altri confratelli hanno scoperto il tuo cavallo e ora stanno cercando di sfondare la porta dell'osservatorio.

"Consegnatecelo!" gridano inferociti.

"Fai presto, dobbiamo scappare!" dice Gunian, e ti fa entrare in una stanza più piccola. Il vecchio saggio preme una maniglia nascosta e un pannello si muove: c'è un passaggio segreto! Insieme ai suoi compagni ti inoltri nell'oscurità

del cunicolo, e mentre ti allontani senti che la porta dell'osservatorio è stata divelta.

Vai al **158.**

7

Hai la sensazione di essere in pericolo. Tutto nel villaggio sembra calmissimo, ma sei convinto che quest'atmosfera di pace nasconda un pericolo mortale. Istintivamente sfoderi la tua arma e ti prepari a difenderti da un eventuale improvviso attacco.

Vai al **258.**

8

Il tuo ultimo colpo ha fatto barcollare Chanda. Sta per maledirti, ma la voce gli si strozza in gola e cade senza vita ai tuoi piedi.

Con la punta dello stivale giri il suo cadavere e lo perquisisci in fretta. Gli trovi addosso un sacchetto contenente 10 Corone d'Oro, una pozione di Vigorilla (sufficiente a restituirti 3 punti di Resistenza) e una Mappa di Varetta (quest'ultima è un Oggetto Speciale da tenere nello Zaino). Prendi uno di questi oggetti, se vuoi, e poi fuggi da questo lugubre posto.

Vai al **16.**



9

Le guardie subito cambiano espressione e con segni di assenso ti dicono: "Con dieci Corone d'Oro sarai il benvenuto nella nostra città, straniero". E il più basso dei due tende verso di te la sua mano guantata.

Se decidi di corromperli, vai al **332.**

Se non vuoi pagare una somma così alta ma vuoi tentare di passare ugualmente, vai al **261.**

Se preferisci cambiare idea e tentare di passare per l'entrata a nord, vai al **137.**

10

Un uomo con la barba a treccine sta sonnecchiando su un'amaca sospesa al parapetto. Quando arrivi sul ponte apre un occhio e, veloce come un lampo, si alza in piedi e tira fuori da una tasca un pugno di biglietti.

"Benvenuto a bordo del *Kalvena*" esclama in tono eccitato, "la miglior imbarcazione fluviale che abbia mai navigato sulle acque dello Storn". Dai un'occhiata ai prezzi: 10 Corone d'Oro per Luyen, 15 per Rhem e 20 fino ad Eula.

"Si parte a mezzanotte, signore, quindi sarebbe meglio che tu faccia subito salire a bordo il cavallo e lo porti nella stiva". Decidi in fretta dove vuoi andare, compera il biglietto e togli le Corone spese dal Registro. Segna il Biglietto tra i tuoi Oggetti Speciali e mettitelo in tasca.

Vai all'**82.**

11 *(fig. 1)*

La città di Eula è stata trasformata in un enorme accampamento militare. La popolazione è emigrata a nord, abbandonando case ed averi nelle mani dei mercenari assetati di denaro: qui la comune avidità ha reso fratelli uomini provenienti da dozzine di diverse nazioni. Vedi lunghissime colonne di soldati marciare verso la coltre di fumo nero che si alza a sud e il tuo cuore ti balza in petto: Tekaro, la città dov'è custodita la Pietra della Sapienza, è sotto assedio e deve far fronte all'attacco furioso di diecimila uomini. Ti getti al galoppo lungo i campi anneriti di fuliggine, verso le trincee sulla sponda del fiume Quar, e dentro di te maledici questa guerra che minaccia di rendere vane tutte le tue ricerche.

Vai al **280.**

12

La freccia colpisce la gamba destra del mostro e lo fa vacillare: ne approfitti per sfoderare la tua arma e attaccarlo.

Yashath:
Combattività 22 Resistenza 32

Siccome la creatura è stesa a faccia in giù non perdi nessun punto di Resistenza nei primi due scontri del combattimento.

Puoi evitare il combattimento in qualsiasi momento scappando attraverso l'arcata dalla quale sei entrato.



(fig. 1) La città di Eula è ormai diventata un immenso accampamento militare.

Se vuoi evitare il combattimento, vai al **305.**
Se vinci, vai al **112.**

13

Ti muovi cautamente nella boscaglia cercando di non far rumore, finché arrivi ai margini di una radura pietrosa. Dieci uomini incappucciati stanno in circolo attorno ad un altare di pietra. Il loro capo, un uomo alto e magro che indossa una spaventosa maschera di vetro verde, fa roteare una bacchetta dorata sul capo di una mostruosa creatura simile ad un enorme rospo. Lampi di luce simili a scintillanti serpentelli avvolgono il corpo del mostro disteso sull'altare di pietra, ma appena i celebranti intonano una strana cantilena la bestia si solleva e fluttua nell'aria, un paio di metri sopra l'altare.

Improvvisamente l'uomo dalla maschera di vetro grida di rabbia e si gira nella tua direzione: per qualche strana capacità ha avvertito la tua presenza ed è terribilmente infuriato. Punta contro di te la bacchetta dorata e subito una carica di energia si libera nell'aria.

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **56.**
Se non lo possiedi e vuoi fuggire, vai al **182.**
Se vuoi usare l'arma che hai con te e combattere, vai al **295.**

14

Improvvisamente arrivano anche i cavalieri e ti circondano. "Abbiamo un conto in sospeso, uomo del nord" sibila Roark, ghignando con disprezzo. "Dovrai pagare per ogni cosa!"

Il suo sguardo truce si illumina mentre si toglie un amuleto dal collo e lo solleva in alto.

"Vieni, Tagazin, io ti invoco! Esci dall'abisso del dolore eterno!"

Un brivido di terrore ti percorre le membra all'udire la spaventosa invocazione di Roark, e ti guardi attorno disperatamente per cercare una via d'uscita. Forse riusciresti a passare per il cimitero, ma quando stai già per incitare il tuo cavallo lungo il viottolo pietroso vedi qualcosa davanti a te che ti fa gelare il sangue nelle vene.

Vai al **270.**

15

Gli altri sono rimasti esterrefatti dalla facilità con cui hai battuto il loro sergente. Al tuo passaggio tutti si ritraggono per non intralciare i tuoi movimenti: incitando il cavallo a colpi di sperone vai avanti e indietro fra i carri e disperdi così il gruppetto di guardie. Nessuno osa sfidarti mentre aggiri l'ostacolo e ti dirigi galoppando tranquillamente verso il vicolo che ti sta di fronte.

Vai al **332.**

16

Sotto la fievole luce di un lampione cerchi di studiare la complicata rete di strade e vicoli sul-

la Mappa di Varetta. (Segnala fra gli Oggetti Speciali sul Registro di Guerra.) La Strada degli Ottoni si trova dalla parte opposta della città, vicino alle mura ad ovest. D'improvviso il lugubre suono di una campana riecheggia tra i tetti e le torri: è il segnale del coprifuoco! Entro un'ora nessuno dovrà più farsi trovare per strada. Sai che in così poco tempo non ce la farai mai a raggiungere la parte opposta della città, così decidi di cercare una locanda per la notte e di ricominciare la tua ricerca il mattino seguente, all'alba.

Vai al **135.**

17

Chiedi una camera per la notte. Ce ne sono molte, ed ognuna ha un prezzo diverso. Le tariffe sono segnate su una lavagna sospesa al soffitto:

DORMITORIO COMUNE
2 Corone d'Oro a notte
CAMERA SINGOLA (seconda categoria)
3 Corone d'Oro a notte
CAMERA SINGOLA (Con bagno e acqua calda)
5 Corone d'Oro a notte

Scegli tu che stanza prendere, ma ricordati di cancellare le Corone d'Oro che spendi prima di andare al numero indicato.

Se decidi di riposare nel dormitorio, vai al **144.**

Se decidi di prendere la camera singola di seconda categoria, vai al **202.**

Se invece vuoi prendere la camera con il bagno, vai al **251.**

18

Al centro della tenda, sopra un tavolo, ci sono alcuni archi forniti dagli abitanti del villaggio. Molti di essi sono assai mal ridotti, ma cerchi ugualmente di sceglierne tre che non siano deformati, rotti o senza corda: uno è un arco Vassako chiamato Jakan; il secondo viene dalle terre di Kaltenland; l'ultimo è un arco da caccia usato a Durenor.

Se vuoi prendere lo Jakan, vai al **298.**

Se decidi di prendere l'arco di Kaltenland, vai al **214.**

Se decidi di prendere l'arco da caccia di Durenor, vai al **60.**

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, vai al **205.**

19

Ecco davanti a voi, stagliate contro il nitido orizzonte, le mura fortificate della città di Luyen. Le case di legno, i balconi fioriti, i ridenti vigneti sembrano darvi il benvenuto. Proprio nei pressi della città, sotto i contrafforti dei monti Ceners, l'impetuoso fiume Storn si piega in una pericolosa ansa e le sue acque impetuose scavano solchi profondi sulle pareti rocciose.

Il capitano dà ordine di attraccare al molo della città per fare rifornimenti e, mentre l'equipaggio si dà da fare, ti chiede di accompagnarlo alla farmacia.

Davanti all'entrata di questo rinomato negozio c'è un'enorme giara di pietra sospesa a delle catene arrugginite. L'interno è spazioso, e ogni cosa attira la tua curiosità: sugli scaffali di legno imbiancato sono stipate centinaia di ampolle che contengono misteriose pozioni liquide, e ancora polveri, radici, erbe medicinali. Il capitano sta cercando dei farmaci che diano forza e resistenza in previsione delle future battaglie. Quando consegna al farmacista la lista dei medicinali che desidera, gli occhi dell'uomo si illuminano di piacere: sono i preparati più costosi che ha.

Se vuoi dare un'occhiata ad alcune delle pozioni allineate sugli scaffali, vai al **2**.

Se vuoi fare un giro fra gli altri negozi della strada mentre il farmacista serve il capitano, vai al **152**.



20

La tua imboscata coglie i nemici di sorpresa: presi dal panico scappano in ogni direzione. Da così vicino per te è un gioco da ragazzi colpire con una freccia il petto del cavaliere che sta tenendo le redini del cavallo di Cirillo; mentre l'uomo cade a terra ferito a morte, esci dal nascondiglio e ti impossessi del suo cavallo. Riesci a fuggire portando con te il mago mentre alle tue spalle l'eco delle grida di rabbia dei tuoi nemici non si è ancora spenta.

Vai al **188**.

21

Alla fine di un freddo corridoio di marmo grigiastro ti ritrovi davanti alla porta della biblioteca. Tutti quegli uomini che avevi visto prima, quando eri entrato nel cortile, sono spariti: la sala è deserta e silenziosa come una tomba.

Anche la biblioteca è vuota, eccetto le migliaia di libri che sono allineati sugli scaffali di pietra. Dalla parte opposta della stanza c'è un'altra porta, l'unica altra via d'uscita dalla biblioteca.

Se vuoi dare un'occhiata ad alcuni libri, vai al **302**.

Se vuoi uscire dall'altra porta, vai al **127**.

22

Le punte acuminate delle lance scintillano a pochi centimetri dal tuo petto, ma prontamente

sfoderi la tua arma e riesci a colpirle e a mandarle in frantumi. Le guardie indietreggiano, spaventate dalla rapidità dei tuoi movimenti. Approfittando del momentaneo vantaggio inciti il cavallo e ti lanci al galoppo verso la strada. Mentre le grida e i lamenti delle guardie si affievoliscono sempre di più, ti ritrovi ad un bivio. Le prime ombre della notte stanno calando e vuoi trovare al più presto un riparo sicuro per te e il tuo cavallo.

Se decidi di prendere la strada a sinistra, vai al **151.**

Se preferisci andare a destra, vai al **289.**

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **41.**

23

La freccia sibila passando oltre le sue spalle e va a conficcarsi nella gamba di un altro pirata che sta saltando dal parapetto dell'imbarcazione. Se possiedi un'altra arma è il momento di tirarla fuori: il pirata continua ad avanzare verso di te.

Vai al **92.**

24

La cappella, esposta per anni all'infuriare degli elementi atmosferici, è semidistrutta. In un angolo c'è un buco nel pavimento: dai un'occhiata e vedi che sotto si apre un'altra stanza. Il pavimento è cosparso di larghe pozzanghere e l'aria è pregna di un insopportabile puzzo di muffa e putredine. Un ratto, fermo sopra i resti di un corpo umano, ti sta fissando sorpreso e i suoi occhi sono illuminati dalla lugubre luce verdastra della cappella. Una volta abituato all'oscurità, ti rendi conto che la stanza è piena di cadaveri: tutti vittime dello Yashath. D'improvviso la tua attenzione è catturata da qualcosa che scintilla sul petto di uno dei cadaveri. È un martello di bronzo talmente lucido da sembrare nuovo e ciò è molto strano in mezzo a tutta quella muffa.

Se hai una corda puoi cercare di recuperare il martello, andando al **101.**

Se preferisci lasciar perdere l'arma e tornare da Cirillo, vai al **338.**

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, vai al **276.**

25

Oltre la porta d'entrata una stretta scalinata di pietra porta ad una piccola stanza. Due delle pareti sono completamente coperte di libri, un'altra è piena di scaffali su cui sono stipati rotoli di pergamena legati con nastri di seta verde. Una porta si apre sull'ultima parete e una minuscola creatura dagli imperturbabili occhi rossi ti dà il benvenuto. Lo riconosci subito: è uno dei Kloon.

"Buona sera, signore" ti dice con una voce troppo grossa rispetto al suo minuscolo, esile corpo, "benvenuto alla nostra corporazione. Come possiamo esserti d'aiuto?"

Se vuoi chiedere al Kloon in che direzione si trova la Strada degli Ottoni, vai al **165.**

Se vuoi chiedergli informazioni sulla Pietra della Sapienza di Varetta, vai al **262.**

Se non vuoi chiedergli niente e preferisci andartene, vai al **105.**



26 *(fig. 2)*

Con il punteggio raggiunto riesci a qualificarti per le finali, poiché solo un altro arciere ha più di otto punti. Si chiama Alton, è un uomo altissimo e dai lineamenti rozzi e viene dalle montagne del nord; possiede un grande arco di un legno speciale e la sua abilità nel maneggiarlo è davvero eccezionale: sarà una dura prova.

Alton:

Combattività 30 Resistenza (Bersagli) 50

La finale del torneo si svolge secondo le normali regole di combattimento. L'unica differenza è che anche tu cominci con 50 punti di Bersagli, da cui sottrarrai i punti perduti (mentre i tuoi normali punti di Resistenza resteranno invariati per la durata della lotta). Chi dei due per primo

(fig. 2) Ora Alton sta tendendo il suo arco . . .

avrà perso i 50 Bersagli, avrà perso anche il torneo. (Non occorre che tu cancelli dal Registro di Guerra nessuna freccia.)

Se perdi tu, vai al **183.**
Se perde Alton, vai al **252.**

27

Mentre stai incitando il tuo cavallo ad inerpicarsi sul ripido sentiero che porta al maniero, oltrepassi un portone turrito e indugi nei pressi di una piccola casa dalle pareti decorate. La metà superiore di una porta improvvisamente si spalanca e ne sbuca un giovane dai capelli irsuti.

Senza badarti molto ti chiede: "Ti serve un Trans per Amory? Fanno tre Corone d'Oro".

In una mano tiene un cartellino blu, e rivolge a te il palmo vuoto dell'altra in segno di richiesta.

Se vuoi chiedergli cos'è un Trans, vai al **273.**
Se vuoi pagargli le tre Corone d'Oro, vai al **304.**
Se preferisci ignorarlo e tornare sulla strada, vai al **146.**

28

Quando il guerriero cade al suolo ti accorgi che il tuo compagno di viaggio è alle prese con cinque cavalieri armati. Lo hanno circondato e ogni suo tentativo di fuga viene bloccato. Un colpo di mazza lo fa definitivamente desistere: cade lungo disteso sul collo del suo cavallo. Un istante più tardi i cavalieri stanno già scappando oltre il ponte portando con loro il prigioniero privo di sensi.

Se vuoi inseguirli, vai al **39.**
Se vuoi perquisire il corpo del nemico che hai ucciso, vai al **139.**

29

Numerose frecce ti colpiscono e un dolore insopportabile ti invade le membra. Urli terrorizzato, ma subito cadi in uno stato d'incoscienza. Mentre il tuo cavallo ti porta verso le porte di Tekaro, l'ultima cosa che vedi è il calderone pieno d'olio bollente e di piombo fuso.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui.

30

L'espressione diffidente dei tre uomini subito svanisce e ti fanno accomodare. Un soldato dalla faccia segnata dalle cicatrici schiocca le dita e urla: "Wench! Portaci quattro boccali di birra!"

Ogni boccale di terracotta contiene più di due litri di birra, e la povera cameriera vacilla sotto quel peso insostenibile. Finalmente riesce ad appoggiare le birre sul tavolo.

"Otto Corone d'Oro, signore" ansima la ragazza, completamente senza fiato.

Se vuoi pagare le birre, vai al **230.**
Se non vuoi o non puoi pagarle, vai al **159.**

31

Il ricordo della faccia della donna morta ti torna subito alla memoria, mentre fissi Roark negli occhi che scintillano sotto la tesa del cappello. La somiglianza è impressionante: lo stesso naso aquilino, la stessa carnagione giallastra.
Dovevano essere parenti!

Improvvisamente ecco sbucare da ogni parte degli uomini a cavallo: sei completamente circondato. Qualcuno grida: "Arla è morta! L'ha uccisa l'uomo del nord!"

La faccia del giovane signore assume all'istante un'espressione di odio furibondo. Il suo sguardo truce si illumina, mentre apre il mantello e sfila un amuleto da una catena nera appesa al collo.

"Vieni, Tagazin! Io t'invoco! Esci dall'abisso del dolore eterno!"

Un brivido di terrore ti percorre le membra al suono della terribile invocazione di Roark, e disperatamente ti guardi attorno per cercare una via d'uscita. Forse riusciresti ad evitare il giovane tiranno e i suoi uomini passando per il cortile del tempio, ma quando stai già per incitare il tuo cavallo lungo il viottolo pietroso, vedi qualcosa davanti a te che ti fa gelare il sangue nelle vene.

Vai al **270.**

32

Capisci subito che quei filamenti sono degli organismi viventi, delle trappole sofisticate che servono a procurare il cibo ad uno sconosciuto predatore. Continuare in questa direzione potrebbe essere troppo pericoloso.

Se vuoi ugualmente scostare i filamenti e passare oltre, vai al **4.**

Se preferisci tornare indietro fino all'incrocio e imboccare un altro canale, vai al **64.**

33

Quando torni da Cirillo scopri con grande sorpresa che è sparito insieme al tuo cavallo. Sulle prime imprechi contro di lui, convinto che stia girando là intorno alla ricerca di una birra fresca, ma quando trovi in mezzo alla strada la sua asta di legno di quercia capisci subito che c'è qualcosa che non va.

Ti arrampichi sul tetto di uno dei carri e spingi lo sguardo in ogni direzione per cercare di vederlo. Eccolo! Sta galoppando verso ovest circondato da un gruppo di cavalieri. Ne conti sei, più un cavallo solo: è il tuo cavallo! Proprio in quell'istante scopri che dietro al carro, ben nascosto, c'è un cavallo sellato.

Se vuoi impossessartene e lanciarti all'inseguimento, vai al **271.**

Se preferisci trovare il proprietario del cavallo e chiedergli se lo puoi comperare, vai al **325.**

34

Il rumore del combattimento ha attirato l'attenzione di molti mercenari e del loro capitano. Si

affacciano alle finestre e ti incitano a gran voce mentre stai liquidando l'ultima delle guardie. Stai riponendo la tua arma quando noti un borsellino nella tasca dell'uomo che hai appena ucciso, e lo prendi. (Scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 5: questo sarà il numero di Corone d'Oro che troverai nel borsellino.)

Improvvisamente la porta della taverna si spalanca e il capitano dei mercenari ti tira dentro in fretta, prima che sopraggiungano altre guardie e scoprano ciò che hai fatto. Il capitano è impressionato dalla tua abilità nel combattere e ti vuole offrire da bere. I tuoi sensi ti dicono che è un gesto di onesta amicizia, così accetti di buon grado il suo invito.

Vai al **211.**



35

Prendi la chiave e sali le scale fino all'ultimo piano della locanda, dove si trova la tua stanza. Ti addormenti profondamente per risvegliarti all'alba, quando uno spiffero d'aria fredda entra nella stanza attraverso un vetro rotto della finestra. La debole luce del mattino illumina appena lo squallido ambiente: dai un'occhiata in giro e con grande sorpresa ti accorgi che il tuo Zaino è caduto sul pavimento ed è mezzo aperto, con un grande strappo sulla tela:senza dubbio sono stati i topi. Tutti i Pasti che custodivi lì dentro sono stati divorati, devi cancellarli dal Registro di Guerra. Ora prendi il cavallo e lascia la locanda.

Vai al **272.**

36

Sei a pochi passi dal carro, ma il tuo cavallo si rifiuta di saltare: si impenna e con le zampe anteriori scalcia in aria. La lunga cavalcata lo ha stremato e non ha forza sufficiente per superare questo ostacolo.

Barcolli e cadi all'indietro sulla groppa dell'animale, cercando disperatamente di aggrapparti alle redini. Il cavallo, in precario equilibrio sugli zoccoli posteriori, improvvisamente stramazza al suolo schiacciandoti sotto il suo peso.

Un dolore atroce ti fa perdere i sensi mentre cerchi di combattere contro la morte, ma è una battaglia che non riuscirai a vincere.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui.

37

Di colpo Chanda sbuca da dietro un banco di lavoro alla tua destra e ti getta in faccia una fiaschetta di vetro. Istintivamente ti scansi, ma l'ampolla ti colpisce la spalla e rompendosi ti ferisce con i vetri aguzzi e l'acido corrosivo che conteneva. Perdi 12 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questo terribile attacco, l'imbalsamatore cercherà di colpirti al cuore con il suo spadino.

Chanda l'Imbalsamatore:
Combattività 17 Resistenza 24

Puoi smettere di combattere in qualsiasi momento: esci dal negozio, monta sul cavallo e galoppa via veloce, andando al **279**.

Se vuoi restare e vinci il combattimento, vai all'**8**.

38

Hai pochissimi secondi di tempo per saltare oltre il parapetto e tuffarti nelle gelide acque del fiume Quar. Sei vivo, ma l'impetuosa corrente ti sta allontanando sempre più dal ponte.

Vai al **306**.

39

Continuando ad inseguirli arrivi tra le colline di Varetta. La strada, man mano che procedi, diventa sempre più ripida e tortuosa, inoltrandosi nelle vallate e nelle gole scavate da torrenti impetuosi e arrampicandosi tra la densa vegetazione che copre i bordi dei precipizi e dei burroni. Spesso perdi di vista i cavalieri, ma la tua abilità nell'orientamento e nell'inseguimento ti mette in condizione di seguire facilmente le loro tracce. Quando raggiungi un piccolo villaggio aggrappato ad uno spuntone di roccia, i segni del loro passaggio si fanno più indistinti. Dalla parte opposta del villaggio noti che un sentiero roccioso si dirama dalla strada principale e si inoltra tra gli alberi.

Se vuoi continuare lungo la strada principale, vai al **143**.

Se preferisci inoltrarti nel sentiero, vai al **241**.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **117**.

40

Pulisci la tua arma sul mantello del predatore di tombe che hai ucciso e rivolti il suo cadavere con la punta del tuo stivale. Alcune tombe sono state profanate: cumuli di terra sono ammonticchiati qua e là e molti coperchi sono stati scardinati dalle bare. Le armi che i predatori usano sono vecchie e arrugginite: anch'esse fanno parte del bottino rubato da tombe e sepolcri. Perquisisci il cadavere e trovi 27 Corone d'Oro, una Bottiglia di Vino e uno Specchio. Puoi prendere questi oggetti prima di lasciare il cortile del tempio.

Vai al **191**.

41

Avverti che nel vicolo di sinistra c'è qualcosa di ostile e pericoloso. Non riesci a capire bene di che si tratta, ma intuisci una presenza maligna.

Se vuoi tentare di capire cos'è, vai al **151.**

Se decidi di evitare il pericolo e prendere il vicolo di destra, vai al **289.**

42

Dentro le tende tutto è in uno stato pietoso: molti uomini feriti gravemente sono distesi sul suolo putrido e hanno i vestiti ridotti a brandelli. Alcuni sono scalzi: gli stivali sono stati loro rubati da sleali compagni, che hanno approfittato della loro impotenza. Uno di questi sciacalli sta rubando il borsello di un soldato svenuto proprio mentre stai entrando in una tenda: subito balza in piedi e ti attacca con un coltello ricurvo.

Ladro:
Combattività 16 Resistenza 21

Puoi smettere di combattere in qualsiasi momento, saltando sul cavallo e galoppando lungo il sentiero: vai al **70.**

Se vinci il combattimento, vai all'**86.**

43

Nessuno ti risponde. Aggiri il bancone e dai un'occhiata nel retrobottega: anche questo è deserto. Ti insospettisci quando noti che sia la porta del forno, sia quella dell'uscita posteriore sono spalancate. Una sedia a dondolo si muove ancora e non è l'unico segno di una recente lotta. Ti accingi a perquisire la stanza, quando senti un atroce grido d'aiuto: Cirillo è in pericolo!

Vai al **317.**

44

Improvvisamente una tremenda scossa ti manda a sbattere contro il parapetto (perdi 2 punti di Resistenza). Un forte rumore metallico e uno scricchiolio di legno divelto rompono il silenzio del mattino, e il *Kalvena* oscilla violentemente: l'imbarcazione è finita contro uno sbarramento di tronchi.

Vai al **224.**



45

È Alton. Prima che tu possa spiegare cosa è successo egli ti prende la mano e si congratula con te per l'abilità che hai dimostrato nel maneggiare l'arco. Anche se ha perso il torneo non ha

rancore nei tuoi confronti. Lo ringrazi e ti scusi ancora.

"Credo che possiamo giungere ad un accordo" ti dice, guardando fisso l'arco che hai appena vinto.

Se vuoi scambiare il tuo premio con il cavallo di Alton, vai al **212.**

Se non vuoi separarti dal tuo nuovo arco, vai al **148.**

46

Un rivolo di sangue esce dalla bocca del vecchio e i suoi occhi si chiudono: è morto. Lo seppellisci nel cimitero della chiesa e in silenzio preghi lo spirito Ramas di accompagnarlo durante il suo ultimo viaggio. Il tuo cuore è gonfio di tristezza mentre dai un'ultima occhiata all'asta di legno di quercia che segna la sua tomba. Poi riprendi il tuo cammino verso Varetta.

Vai al **168.**

47 *(fig. 3)*

"Come osi farmi perdere tempo?" urla il mercante. "Liberatemi da questo stupido!"

Le sue guardie del corpo si avvicinano con le armi in pugno, pronte all'attacco. Vedi che uno di essi porta un pugno di ferro e, a giudicare dalla sua faccia, non avrà alcuna esitazione ad usarlo.



(fig. 3) Vedi che uno di loro porta un pugno di ferro . . .

Guardie del corpo:
Combattività 18 Resistenza 34

Il loro attacco è così repentino che non riesci a fare uso dell'arco.

Se vinci il combattimento, vai al **263.**

48

Nella sala presto ritorna l'usuale brusio. A Quarlen le risse nelle taverne sono all'ordine del giorno: subito si dimentica tutto. Il figlio del padrone ordina che i cadaveri siano gettati nel fiume, ma prima toglie ad ognuno di essi il borsellino. "Per il rimborso dei danni" dice ridacchiando.

Ai tuoi piedi è finito un contenitore cilindrico di pelle. Lo raccogli e scopri che contiene 5 Corone d'Oro e una Mappa di Tekaro, una città del sud. Puoi prendere uno qualsiasi di questi oggetti. (Se prendi la Mappa, segnala fra gli oggetti dello Zaino.)

Se vuoi metterti a sedere e ordinare da mangiare, vai al **172.**

Se invece vuoi chiedere una stanza per la notte, vai al **232.**

49

La guardia ti strappa il cartellino blu dalle dita, poi si avvicina ad una torcia appesa alla parete e la stacca dal suo sostegno. Torna indietro e, tenendo alta la torcia, esamina bene il cartellino e la tua faccia.

"Entra" ti dice, accartocciando il cartellino nel suo pugno peloso. Dai una leggera spronata al tuo stanco cavallo e ti affretti a passare oltre la porta della città.

Vai al **129.**

50

Non possono aver detto entrambi la verità. Infatti il mago aveva detto che almeno uno dei due stava mentendo. Hai perso la scommessa.

Cancella dal Registro di Guerra le Corone d'Oro che avevi puntato, poi vai a chiedere una stanza per la notte.

Vai al **253.**

51

Lanci un grido di dolore: la lama, prima di conficcarsi profondamente nel parapetto di legno, ti ha ferito al fianco (perdi 2 punti di Resistenza). Il pirata è innervosito perché non è riuscito ad ammazzarti, e tu ne approfitti per attaccarlo. Prima di poter reagire l'uomo si ritrova scaraventato nelle fredde acque del fiume Storn.

Vai al **254.**

52

Una pioggia di frecce ti trafigge, e un dolore intenso ti invade le membra. Sei ferito a morte, ma continui disperatamente a lottare per restare

in vita: è una battaglia che non puoi vincere. Stordito e dissanguato cadi di sella e muori, proprio sulla strada che porta a Varetta.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui.

53

L'uomo ascolta la tua domanda, e osservandoti cerca di capire le tue intenzioni.

"Ma cosa può cercare un guerriero nella Strada dei Saggi?" rimugina fra sé, mentre con le dita sottili si accarezza la lunga barba grigia.

Stai cercando di pensare ad una risposta plausibile da dargli senza dover rivelare esattamente ciò che stai cercando, quando all'improvviso l'uomo dà segni di nervosismo.

"Non posso aiutarti" esclama e se ne va, sparendo in un batter d'occhio tra la folla di ubriachi e mercenari. Sei molto stupito del suo comportamento. Forse l'ha intimorito qualcosa che hai detto?



Se vuoi avvicinare il mercante al suo tavolo (a meno che tu non l'abbia già fatto) vai al **240.**

Se invece vuoi rivolgerti al padrone della taverna, vai al **312.**

54

Non hai scelta: devi passare la notte nella stalla con il tuo cavallo. Dormi malissimo, perché il posto è molto scomodo, freddo e umido. Perdi 2 punti di Resistenza. Fai i necessari cambiamenti sul Registro di Guerra.

Vai al **272.**

55

Una delle due guardie esclama infastidita: "Non abbiamo tempo da perdere con sciocchi vagabondi! Tornatene a Casiorn se non hai niente da fare qui". Così dicendo sputa per terra e si volta verso la porta.

Se vuoi offrire loro del denaro perché ti lascino passare, vai al **9.**

Se vuoi aggirarli e passare dalla porta che è già aperta, vai al **261.**

Se decidi di andartene per tentare di entrare in città dalla porta a nord, vai al **137.**

56

Prendi la mira e scocchi la freccia un secondo prima che una scarica di energia ti colpisca il petto. La tua freccia ha centrato al cuore il loro

capo, uccidendolo all'istante, ma anche tu cadi al suolo per il colpo ricevuto. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Questo è il numero di punti di Resistenza che perdi per la ferita al petto.

Se sei ancora vivo, alzati e corri più veloce che puoi verso il tuo cavallo. Uno degli altri uomini ha recuperato la bacchetta dorata e si sta accingendo ad usarla di nuovo.

Vai al **182.**

57

La freccia ti colpisce con una tale violenza che vieni disarcionato e cadi pesantemente al suolo. Sprazzi di luce scintillano davanti ai tuoi occhi, mentre respiri a fatica e una sensazione di torpore che proviene dal petto ti invade le membra. Non senti dolore, ma sei paralizzato e ciò ti impedisce di combattere contro la morte.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui, sul ponte della dogana.

58

Capisci subito che il Kloon si è offeso a morte, ed è andato a prendere il suo cane da guardia: un enorme mastino molto feroce e per di più affamatissimo, poiché da due giorni non gli vien dato da mangiare. Senza un attimo di esitazione decidi di lasciare il palazzo della corporazione prima che ritorni il Kloon con il suo famelico cane da guerra.

Vai al **105.**

59

Capisci che è giunto il momento di decidere se è meglio restare con il capitano o recarti da solo a Tekaro.

Se vuoi restare con lui, vai al **290.**
Se preferisci andartene da solo, vai all'**11.**

60

Le armi di Durenor sono molto rinomate in tutte le Terre Libere per la qualità dei materiali e l'accurata lavorazione. Infatti l'arco che hai scelto, pur essendo come gli altri due molto vecchio, è ancora in ottime condizioni.

Per iniziare il torneo, vai al **340.**

61

Le tue capacità Ramastan ti fanno subito sentire il forte aroma del Dente del Sonno. È questo il nome con cui a Sommerlund viene comunemente chiamata quest'erba, perché le sue spine maciullate hanno un forte potere soporifero. Per qualche ragione quest'uomo sta cercando di addormentarti.

Se vuoi sfoderare la tua arma e attaccarlo, vai al **277.**

continua

Se invece decidi di gettar via il contenuto della coppa e di andartene, vai al **279**.

62

Sei nel giusto: il ragazzo ha i capelli biondi e la ragazza invece è mora. Il tuo ragionamento logico ti ha fatto capire che non potevano aver detto entrambi la verità, anche perché il mago aveva avvertito che almeno uno dei due stava mentendo. Ma se uno stava mentendo anche l'altro non poteva aver detto la verità. Perciò si poteva trarre una sola conclusione: entrambi avevano mentito.

Il mago ti dà le Corone d'Oro che avevi scommesso. Ricordati di aggiungerle alle tue prima di chiedere una stanza per la notte.

Vai al **253**.

63 *(fig. 4)*

Il sentiero che porta al Castello di Taunor è ripido e scivoloso: sarebbe troppo pericoloso salire a cavallo. Cirillo si offre di custodire il tuo animale dicendoti che è troppo vecchio per scalare l'impervio viottolo, ma tu sospetti che questa sia solo una scusa per avere il tempo di schiacciare un pisolino.

Il castello dista meno di un chilometro dalla strada battuta, ma impieghi più di un'ora e mezza per arrivarci lungo il sentiero roccioso. Le mura decrepite del castello sono coperte da



(fig. 4) Il sentiero che porta al castello di Taunor è ripido e pericoloso.

muschio e fogliame e un lugubre precipizio circonda la fortezza. Segui un rumore di acqua corrente, finché ti ritrovi in una piccola cappella dove un rivoletto d'acqua sorgiva esce da una fessura nell'altare di pietra. Ti inginocchi per riempire la tua ampolla di vetro, quando all'improvviso senti un rumore: non sei solo!

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, vai al **162.**
Se non la possiedi, vai al **278.**

64

Torni sui tuoi passi fino all'incrocio e ti fermi per decidere quale sia la strada migliore da prendere.

Se vuoi andare dritto, vai al **339.**
Se vuoi andare a sinistra, vai al **269.**

65

Con uno stridio che ti gela il sangue nelle vene lo Yashath si getta contro di te dalla cima della scalinata. Non ti lasci prendere dal panico e gli sferri un colpo potente e mortale, squarciandogli il petto. A questo punto sei costretto a scansarti per evitare che il suo pesante corpo ti cada addosso. La creatura piombata al suolo sussulta debolmente, prima che la morte venga a portarsi via la sua anima maligna.

Ancora scosso, ma felice di essere ancora vivo, torni alla cappella e riempi la tua ampolla di vetro con l'Acqua di Taunor (ce n'è abbastanza per farti recuperare 6 punti di Resistenza). Puoi bere l'acqua subito o tenerla nello Zaino per usarla in futuro. Nel secondo caso segnala sul Registro di Guerra tra gli oggetti dello Zaino.

Se vuoi perquisire la cappella, vai al **24.**
Se decidi di tornare da Cirillo, vai al **338.**

66

L'uomo reagisce prontamente al tuo attacco: scagliandoti addosso il vassoio d'argento scappa oltre le tende di un'arcata nel retro del negozio.

Se vuoi inseguirlo, vai al **324.**
Se preferisci andartene, vai al **279.**

67

Nella strada c'è un silenzio sepolcrale e tutti gli occhi sono puntati contro di te. La faccia del loro capo si deforma in una smorfia d'odio mentre ti punta un dito alla fronte pronunciando un'orrenda maledizione.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, vai al **255.**
Se non la possiedi, vai al **315.**

68

Cerchi sulla mappa delle Terre Tormentate una strada alternativa per arrivare a Tekaro. Ci puoi giungere percorrendo la strada che attraverso i

monti Ceners passa per Rhem, oppure passando per Amory ed Eula sulla strada che taglia la vallata. Il lungo viaggio ti ha stremato e gli occhi ti si chiudono dal sonno, quindi decidi che la prima cosa da fare è trovare un posto dove passare la notte.

Sulla riva c'è una taverna la cui insegna promette i migliori letti di Soren: è quanto basta per convincerti ad entrare dopo aver messo il tuo cavallo nella stalla.

Vai al **167.**

69

Ti schiacci nello stretto nascondiglio sperando che la creatura non riesca a vederti. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, aggiungi 5 al numero che hai scelto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **128.**
Se va da 6 a 14, vai al **246.**

70

Il sentiero termina proprio nel punto in cui i fiumi Storn e Quar convergono. Falegnami e operai del popolo di Ogron stanno lavorando freneticamente: devono costruire un ponte galleggiante di chiatte per poter attraversare il fiume più a valle.

Guardando attentamente vedi un'ombra scura alla base delle mura della città: sembra l'entrata di una grotta. Forse riusciresti ad eliminare la robusta grata di metallo che copre l'entrata del buco che sembra essere lo sbocco di una fogna.

Se vuoi chiedere agli uomini informazioni sullo scarico della fogna, vai al **133.**
Se vuoi impossessarti di una delle chiatte e attraversare il fiume, vai al **163.**
Se decidi di guadarlo a nuoto, vai al **171.**

71 *(fig. 5)*

L'uomo balza all'indietro sfoderando da sotto il mantello una spada dalla lama molto larga. "Stupido!" ti urla arrogante. "Staremo a vedere chi avrà l'ultima parola!" Tu l'hai insultato ed è determinato a combattere fino alla morte per vendicare il suo orgoglio ferito. Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale aggiungi 2 punti alla tua Combattività per la durata del combattimento: un piccolo vantaggio perché sei ancora in sella al tuo cavallo.

Aggressore:
Combattività 19 Resistenza 28

Puoi evitare il combattimento in qualsiasi momento andandotene lungo la strada. Vai al **279.**

Se vinci il combattimento, vai al **237.**

72

Le grida del sergente ti riempiono le orecchie mentre inciti il tuo cavallo a saltare oltre i carri.



(fig. 5) Sembra deciso a farti fuori…

Speri che l'animale abbia la forza necessaria a superare l'ostacolo: ora non puoi più tornare indietro.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale aggiungi 2 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 1, vai al **36.**
Se va da 2 a 7, vai al **166.**
Se va da 8 a 11, vai al **274.**

73

Poco prima di mezzogiorno passi per un villaggio abbandonato. Il paesaggio è punteggiato dalle rovine incenerite di case e fattorie: sicuramente c'è stata una guerra. Dopo un chilometro o due giungi ad una chiesa. Un uomo dalle vesti stracciate e polverose si aggira tra le tombe barcollando come una cornacchia ferita. Quando ti avvicini all'entrata della chiesa egli ti vede ed invoca disperatamente il tuo aiuto.

Se vuoi aiutare quell'uomo, vai al **337.**
Se preferisci ignorarlo e continuare a cavalcare verso Soren, vai al **191.**
Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **173.**

74

Non devi aspettare molto, ed ecco che i cavalieri ricompaiono. Siccome credono che te ne sei andato, si fermano tranquillamente a parlare ai

margini del villaggio. Anche se non riesci a sentire ciò che dicono, dai loro gesti frenetici capisci che stanno litigando. Improvvisamente si avviano nella tua direzione e riesci a vedere Cirillo, ancora privo di sensi in groppa al suo cavallo legato dietro l'ultimo dei cavalieri.

Se hai un arco e vuoi tender loro un'imboscata quando passeranno vicino al tuo nascondiglio, vai al **20.**

Se vuoi assalire solo l'ultimo dei cavalieri per liberare Cirillo, vai al **203.**

Se vuoi lasciarli passare e seguirli ancora, vai al **227.**

75

Uno spaventoso ruggito di dolore ti spezza i timpani, il mostro barcolla all'indietro e la sua faccia si inonda di sangue scarlatto: la tua freccia l'ha colpito all'occhio. Tremiti di dolore scuotono il suo corpo prima che si accasci nel fango del pavimento della cappella.

Vai al **112.**

76

Il padrone della Taverna delle Spade Incrociate non vuole gente che non ha i soldi per pagare l'alloggio, perciò ti sbatte fuori. È una brutta situazione, perché la campana del coprifuoco ha suonato quasi un'ora fa e sai bene che se fra poco ti troveranno per strada sarai sbattuto in prigione.

Se non vuoi essere imprigionato, e fallire così miseramente la tua missione, puoi vendere qualche oggetto del tuo equipaggiamento per procurarti un po' di denaro. Il panciuto allibratore che aveva incassato i soldi delle tue scommesse si offre di pagarti le seguenti cifre per questi Oggetti (ma solo questi!):

SPADA - 3 Corone d'Oro
PUGNALE - 1 Corona d'Oro
SPADONE - 6 Corone d'Oro
DAGA - 2 Corone d'Oro
MAZZA - 3 Corone d'Oro
ANELLO DI RUBINI - 10 Corone d'Oro
MARTELLO - 5 Corone d'Oro
LANCIA - 4 Corone d'Oro
ASCIA - 2 Corone d'Oro
ARCO - 5 Corone d'Oro
ASTA - 2 Corone d'Oro
SPILLA D'ARGENTO - 7 Corone d'Oro

Tu hai bisogno di almeno 2 Corone d'Oro per passare la notte alla Taverna delle Spade Incrociate.

Se vuoi vendere qualche oggetto del tuo equipaggiamento, fai i necessari cambiamenti sul Registro di Guerra e vai al **336.**

Se non vuoi vendere niente o non hai nessun oggetto che interessa al soldato, vai al **138.**

77 *(fig. 6)*

Scavalcando i cadaveri cerchi di raggiungere il capitano che sta combattendo contro cinque pi-



(fig. 6) Il capitano sta per essere sopraffatto dai Fratelli del Fiume . . .

rati: li attacca con la sua lunga spada nella mano destra, e si ripara dai colpi con un manicotto di bronzo che gli ripara l'avambraccio sinistro. Sta combattendo valorosamente e da solo riesce a tenere a bada il gruppo di pirati scatenati, ma ecco che un corno di guerra annuncia l'arrivo di un'altra ondata di assalitori. Capisci che il capitano è in pericolo e ti affretti a coprirgli le spalle dall'attacco dei pirati.

Fratelli del Fiume:
Combattività 20 Resistenza 30

Per la loro frenesia nel combattere i Fratelli del Fiume sono immuni allo Psicolaser, ma non al Raggio Psichico.

Se vinci, vai al **297.**

78

Ti prepari a combattere per proteggere il vecchio indifeso, e nel farti avanti riesci a deviare la spada del giovane signore.

"Maledetto te!" urla indignato. "Io sono Roark, signore di Amory. Come osi interferire in ciò che faccio?"

Finge di tirarsi indietro, ma tu non ci caschi: quando la sua spada fende l'aria per colpirti sei pronto a parare il colpo. La gente nella taverna comincia subito ad incitarvi alla lotta.

Roark:
Combattività 24 Resistenza 30

Se riesci a ridurre la Resistenza di Roark a 11 punti o meno, non continuare a combattere, ma vai al **180**.

79

Passi davanti a molti soldati di razze e nazionalità diverse, alcuni appoggiati agli usci, altri accovacciati sotto i muri di mattoni rossi. Sono mercenari, attirati a Varetta dalla notizia di una guerra nel nord del paese. Sono alla ricerca di un'occupazione e venderanno la loro abilità nel combattere a chiunque la voglia comperare.

Dietro un lampione di metallo nero scorgi un gruppetto di uomini che lanciano dei dadi contro una parete.

Se vuoi fermarti e chiedere loro informazioni sulla Strada degli Ottoni, vai al **291**.

Se vuoi continuare per la tua strada, vai al **307**.

80

La fiamma illumina una profonda fossa circolare sul pavimento. Sul fondo c'è una miriade di ossa e teschi umani stranamente consunti e ingialliti, come se fossero stati corrosi da qualche potente acido. Un debole rumore ti fa girare di scatto e ciò che si presenta davanti ai tuoi occhi ti fa gelare il sangue nelle vene: un enorme e goffo mostro avanza nella galleria. È alto più di tre metri, le membra sono sottili e contorte e le otto dita di ogni mano terminano con artigli affilatissimi, pronti a sventrarti. Gli occhi minacciosi sporgono da due fessure giallastre nella testa luccicante, e una lunga coda di rettile si agita alle sue spalle.

Prima che tu possa reagire il mostro ti scaraventa nella fossa e sposta una leva nella parete: la stanza è invasa da un suono spaventoso e una pioggia di liquido giallastro cade dal soffitto. L'acido penetra oltre il tuo mantello e intacca le tue carni. L'ultimo suono che senti è la spaventosa risata del Dakomyd.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui, nella fogna di Tekaro.

81

Sei circondato da una pioggia di frecce, una delle quali colpisce il tuo cavallo che si impenna imbizzarrito. Accorci le redini e lo inciti ad andare avanti: in questo modo riesci a recuperare il controllo dell'animale e a portarti fuori dal raggio d'azione delle frecce mortali.

Vai al **39**.

82

La stiva dell'imbarcazione è piena di cavalli; non bestie da tiro, ma animali agili e vigorosi che portano sui loro fianchi muscolosi molte cicatrici di passate battaglie. Togli la sella al tuo cavallo, riempi la mangiatoia di fieno e torni sul ponte.

Quando esci dalla stiva senti una voce che ti chiama: è il capitano dei mercenari che hai incontrato alla Taverna delle Spade Incrociate.

"Ci si incontra di nuovo eh, vecchio mio!" ti dice a gran voce, dandoti delle manate sulle spalle. "Così hai cambiato idea! Sei venuto per aggregarti alla mia banda di impavidi guerrieri!" Prima che tu abbia il tempo di rispondere, il capitano e i suoi uomini, probabilmente incorreggibili bevitori, cambiano discorso e si mettono a cercare lo spaccio a bordo della nave. Tu sei veramente esausto e non ti va proprio di seguirli: l'unico tuo pensiero ora va a un buon letto e a una buona dormita.

Vai al **341.**

83

Il vecchio stringe gli occhi e ti guarda fisso: "Non è che una leggenda . . . Qualcuno dice che possiede un grande potere, altri affermano che il suo potere esiste solo nelle menti di coloro che darebbero l'anima per impossessarsene. Ma qualunque sia la verità, la Pietra della Sapienza è andata perduta centinaia di anni fa".

I tuoi sensi ti dicono che il vecchio mago non ti sta dicendo tutto ciò che sa sulla Pietra della Sapienza.

Se vuoi dirgli chi sei e perché la stai cercando, vai al **119.**

Se non vuoi rivelargli la tua identità, dagli la buonanotte e vai al **239.**

84

L'imbalsamatore ti indica un grande recipiente nell'angolo della stanza, pieno di un liquido bluastro: ecco da dove veniva l'insopportabile puzzo.

"Questo è il mio speciale conservante" ti dice pieno d'orgoglio, "ci ho messo molti anni per perfezionarne la formula, ma ora i miei esperimenti sono completati. Mi manca solo un campione umano su cui provare i suoi effetti".

La voce dell'uomo si fa sempre più debole, come se la sentissi in lontananza. Le tue palpebre si appesantiscono sempre più e fai fatica ad ascoltare ciò che dice. Improvvisamente capisci di essere stato drogato: il vino che ti ha offerto conteneva una potente dose di Dente del Sonno e tu non te ne sei accorto. Cerchi con tutte le tue forze di restare sveglio, ma non puoi farcela: stavolta il nemico ti è entrato nel sangue. L'imbalsamatore ha trovato una cavia per sperimentare l'effetto del suo speciale conservante: l'ultimo dei Cavalieri Ramas.

La tua vita e la tua ricerca terminano qui.

85

Appena senti lo scatto della balestra ti getti al suolo, ma la freccia ti colpisce di striscio la tempia e si conficca nel legno della capanna (perdi 2 punti di Resistenza). Ti rialzi subito in piedi, mentre il guerriero abbandona la sua arma e in-

cita il suo cavallo a seguire gli altri oltre il ponte.

Se possiedi un arco, vai al **178.**

Se non lo possiedi, devi salire a cavallo e darti all'inseguimento andando al **39.**

86

Strappi il borsello dalle mani del ladro e lo rimetti in tasca al soldato ancora privo di sensi. Molti degli uomini feriti sono stati testimoni di ciò che hai fatto: da quel momento ai loro occhi sei un eroe. Usando la tua Arte Ramastan della Medicina curi molte delle loro ferite. Cresce così la loro stima e devozione nei tuoi confronti, ed essi si offrono di aiutarti come possono.

Se vuoi chieder loro se esiste un modo per entrare a Tekaro senza esser visto, vai al **109.**

Se non vuoi chieder loro nulla e preferisci andartene, vai al **70.**

87

Le guardie ti vengono addosso per vendicare la morte del loro sergente, ma nell'impeto lasciano un varco incustodito tra due carri. Cogli al volo l'occasione per fuggire e inciti il cavallo contro di loro: sono giovani e inesperti, e il loro attacco è troppo esitante. Li sbaragli in pochi secondi e ti allontani al gran galoppo.

Vai al **332.**



88

L'aver liquidato così in fretta quei ladroni ti ha fatto guadagnare 5 Corone d'Oro, trovate nelle loro tasche, e le occhiate di rispetto e ammirazione di alcuni capitani presenti. Uno di essi in particolare è rimasto così impressionato dalla tua abilità nel combattere, che si avvicina e ti offre da bere. I tuoi sensi ti dicono che è un onesto gesto d'amicizia e così accetti volentieri la sua offerta.

Vai al **211.**

89

"Esmondo, vecchia canaglia, vieni fuori! Sono Cirillo, tuo fratello! C'è qualcuno con me che voglio tu conosca!" Il mago continua a gridare e a percuotere il cancello col suo bastone di legno di quercia, ma non riceve risposta. Sorride e scuote le spalle ossute, poi grida di nuovo: "Svegliati, vecchio stupido, so che sei là!" ma nessuno risponde.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **7**.

Se non la possiedi, vai al **258**.

90

Un debole rumore ti fa girare di scatto e ciò che si presenta davanti ai tuoi occhi ti fa gelare il sangue nelle vene: un enorme e goffo mostro avanza nella galleria. È alto più di tre metri, le membra sono sottili e contorte e le otto dita di ogni mano terminano con artigli affilatissimi pronti a sventrarti. Gli occhi minacciosi sporgono da due fessure giallastre nella testa luccicante, e una lunga coda di rettile si agita alle sue spalle.

Prima che tu possa reagire il mostro ti scaraventa nella fossa e sposta una leva nella parete: la stanza è invasa da un suono spaventoso e una pioggia di liquido giallastro cade dal soffitto. L'acido penetra oltre il tuo mantello e intacca le tue carni. L'ultimo suono che senti è la spaventosa risata del Dakomyd.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui, nella fogna di Tekaro.

91

Al centro della sala vedi sei uomini che giocano a carte puntando grosse somme di denaro. Li osservi un po' e capisci chiaramente che quello che tiene il banco sta imbrogliando. Proprio in quel momento uno dei giocatori si alza e tu prendi il suo posto e inizi a giocare. Non c'è bisogno di dire che, dal momento che hai scoperto l'inganno, riesci a vincere facilmente la prima tornata di gioco e alcune altre ancora. Scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 5: questo è il numero di Corone d'Oro che vinci prima che l'uomo che dà le carte sospetti che c'è qualcosa che non va e sospenda il gioco.

Ora che hai di nuovo un po' di denaro, puoi chiedere una stanza per la notte, andando al **232**.

Se invece vuoi sederti e ordinare da mangiare, vai al **172**.



92

L'uomo lancia il suo urlo di battaglia e si avventa contro di te sfoderando un pesante coltellaccio.

Pirata:
Combattività 17 Resistenza 23

Puoi evitare il combattimento in qualsiasi momento, andando al **286**.

continua

Se vinci e il combattimento è durato per 3 scontri o meno, vai al **77.**

Se devi combattere per più di 3 scontri, vai al **215.**

93

Afferri l'uomo per le spalle e lo scuoti violentemente cercando di svegliarlo, poiché pensi sia completamente ubriaco: niente da fare. Quando molli la presa scivola dallo sgabello e si accascia al suolo. In quel momento ti accorgi che la sua camicia è macchiata di sangue e che ha un pugnale conficcato profondamente nella schiena. Ti ritrai con orrore e senti un grido d'aiuto: Cirillo è nei guai!

Vai al **317.**

94

Scosti le tende e ti infili in una piccola stanza piena di armadi e tavoli da lavoro. Dai un'occhiata intorno cercando l'uomo, ma non c'è traccia di lui: si è volatilizzato.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione o del Fiuto, vai al **208.**
Se non possiedi nessuna di queste Arti, vai al **37.**

95

Il terribile ululato famelico della creatura ti gela il sangue nelle vene. È a pochi metri da te e il terrore ti paralizza, ma raccogliendo tutte le tue forze riesci a far partire una freccia.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **155.**
Se va da 4 a 12, vai al **12.**

96

Un'ora dopo il tramonto arrivi alle porte di Amory. Sei stravolto dalla fatica, ma attendi pazientemente fra le scure ombre delle torri di guardia che il cancello si apra. Un soldato che indossa una cotta di maglia di ferro nera e dorata ti chiede di mostrargli il Trans.

Se possiedi un Trans, vai al **49.**
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **221.**

97

L'imboscata è così improvvisa e repentina che solo un colpo di fortuna può salvarti. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito va da 0 a 3, vai al **174.**
Se va da 4 a 6, vai al **313.**
Se va da 7 a 9, vai al **57.**

98

Un forte odore di polvere e ruggine ti penetra nei polmoni quando entri nel negozio di armi.

Tutto è molto in disordine: armi di ogni tipo sono accatastate su piccoli scaffali che salgono verso il soffitto. I prezzi sono segnati in gesso su una tabella appesa alla cassa:

SPADONI - 7 Corone d'Oro
PUGNALI - 2 Corone d'Oro
DAGHE - 3 Corone d'Oro
MARTELLI - 6 Corone d'Oro
LANCE - 5 Corone d'Oro
MAZZE - 4 Corone d'Oro
ASCE - 3 Corone d'Oro
ARCHI - 7 Corone d'Oro
ASTE - 3 Corone d'Oro
SPADE - 4 Corone d'Oro
FRECCE - 2 per 1 Corona d'Oro

Se hai denaro a sufficienza puoi comprare uno qualsiasi di questi oggetti. Il proprietario del negozio potrà comperare da te qualunque arma che tu voglia vendergli per una Corona in meno del prezzo segnato sulla tabella. Prima di andartene segna ogni eventuale cambiamento sul Registro di Guerra.

Vai al **275.**

99

Senti una sensazione di torpore mentre un caldo rivolo di sangue insozza la tua veste. Cerchi di tenerti in vita, ma ormai hai perso ogni forza a causa della tremenda ferita. Svieni e crolli al suolo in una pozza di sangue.

La tua ricerca e la tua vita terminano prematuramente e tragicamente qui.

100 *(fig. 7)*

È pomeriggio inoltrato quando per la prima volta riesci a scorgere Varetta. La città, fondata in tempi immemorabili, si erge sopra un massiccio altopiano. Le mura di recinzione ed ogni edificio al loro interno sono stati costruiti con enormi blocchi di pietra rossastra: ogni palazzo ha un aspetto di splendida imponenza. Grandi draghi di pietra sembrano contorcersi sopra le mura merlate: le loro code attorcigliate a spirale incatenano i cancelli delle mura esterne, mentre nuvole di fumo escono dalle spaventose bocche di quei mostri che sembrano acquattati sulle cime delle torri e dei tetti che si stagliano nitidi nel cielo.

Il sole è già tramontato quando raggiungi finalmente la porta est. Le guardie dalle divise rosse non ti badano e tu entri in città per una larga strada. Ad un certo punto arrivi ad un quadrivio: su un pilastro di pietra rossa sono incisi i nomi delle strade che partono di là.

Se vuoi indirizzarti a nord, per la Via Helin, vai al **79.**

Se vuoi andare ad ovest, per il Corso delle Carrozze, vai al **135.**

Se vuoi dirigerti a sud, per la Strada dei Flauti, vai al **147.**

Se decidi di andare ad est, tornando indietro per la strada da cui sei arrivato, vai al **238.**

101

Fai un cappio sulla cima della corda e lentamente la infili nel buco. Se riesci a infilare il


(fig. 7) L'antica città di Varetta.

cappio sotto il martello, potrai facilmente tirarlo su.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 3 al numero scelto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **348**.
Se va da 5 in poi, vai al **207**.

102

Quando raggiungi la città di Soren è ormai notte fonda: il cielo è sereno e pieno di stelle luccicanti. Cavalcando lungo la strada principale ti dirigi alla banchina, dove sono ormeggiate una ventina di imbarcazioni fluviali. I loro segnali luminosi verdi e rossi brillano sulle sartie degli alberi maestri e si riflettono nelle acque fredde e scure del fiume Storn.

Una tabella appesa sulla murata di una grande barca da carico attira la tua attenzione: vi sono segnati i prezzi per le seguenti destinazioni:

LUYEN - 10 Corone d'Oro
RHEM - 15 Corone d'Oro
EULA - 20 Corone d'Oro

Una quarta destinazione è stata cancellata e al suo posto c'è una scritta: "Sospesa a causa della guerra".

Se vuoi comprare un biglietto per una delle destinazioni, vai al **10**.
Se non vuoi o non puoi comprarlo, vai al **68**.

103

Sfortunatamente il tuo punteggio è troppo basso e non riesci a qualificarti per il prossimo turno di gara: devi lasciare il campo di gioco. Se durante la gara hai usato un arco preso in prestito, ricordati di restituirlo prima di tornare da Cirillo.

Vai al **33.**

104

I tuoi pensieri tornano alle ultime parole di Cirillo. L'uomo da cui voleva mandarti abita nella Strada degli Ottoni, ma in una città grande come Varetta potresti impiegare dei giorni per trovare la via giusta. Decidi di chiedere a qualcuno nella taverna dove si trovi questa strada e ti guardi intorno in cerca di una possibile fonte di informazioni.

Se vuoi avvicinarti ad un mercante che siede da solo ad un tavolo vicino al tuo, vai al **240.**

Se vuoi chiedere informazioni all'uomo che sta bevendo al banco, vai al **53.**

Se preferisci rivolgerti al padrone del locale, vai al **312.**

105

A qualche centinaio di metri verso est c'è la porta dalla quale sei entrato in città. Inoltre ci sono altre due strade: una va verso nord e l'altra verso sud.

Se vuoi andare a nord, vai al **79.**

Se vuoi andare a sud, vai al **147.**

106

Terrorizzato, ti togli da sotto il cadavere del mostro. Hai molte ossa rotte e una brutta ferita alla testa, ma almeno sei vivo.

Risali le scale e torni nella cappella a riempire la tua ampolla di vetro di Acqua di Taunor (l'acqua curativa che restituisce 6 punti di Resistenza). Puoi berla adesso o metterla nello Zaino per usarla in futuro. Nel secondo caso segnala sul Registro di Guerra fra gli oggetti dello Zaino.

Se vuoi perquisire la cappella, vai al **24.**

Se vuoi tornare da Cirillo, vai al **338.**

107

La botola è spessa e pesante, ma a poco a poco il sigillo arrugginito che la chiude si spezza per la pressione. Centimetro dopo centimetro riesci finalmente ad alzarla: ecco davanti ai tuoi occhi il selciato della piazza, oltre la quale, proprio davanti a te, c'è la cattedrale di Tekaro. Sei però costretto a richiudere in fretta la botola perché la piazza pullula di guardie e rischi di esser visto.

Fai un breve calcolo e deduci che la cattedrale si trova a circa duecento metri più ad est del punto in cui ti trovi. Scendi velocemente le scale e continui nella stretta galleria, pregando in cuor tuo che nella fogna ci sia un accesso alla cripta.

Vai al **120.**

108

Sei pronto a difenderti da un attacco improvvi-so, ma cerchi di non far capire le tue intenzioni. C'è un lunghissimo attimo d'esitazione, poi il loro capo ti volta le spalle per rivolgersi a gran voce ai suoi seguaci.

"Siete testimoni del potere di Vashna, fratelli! Il suo spirito regna fra noi e persino questo straniero ignorante e impotente riesce ad avvertire la sua presenza!"

La processione continua per la sua strada intonando un lugubre lamento, e a poco a poco aumenta il ritmo del canto. Approfittando della loro distrazione, scivoli nell'ombra di un vicolo e ti allontani dal sinistro corteo in groppa al tuo cavallo.

Vai al **332.**

109

Alcuni degli uomini sghignazzano e ti guardano come fossi un matto, ma uno di loro ti chiama e ti porge un contenitore di pelle.

"È una mappa di Tekaro" ti sussurra intimorito, "non so come riuscirai ad entrare in città, ma se ce la farai questa ti potrà essere d'aiuto".

Lo ringrazi e lasci la tenda. Se non possiedi già una Mappa di Tekaro puoi prendere questa e segnarla sul Registro di Guerra fra gli oggetti dello Zaino.

Vai al **70.**

110

"Nessuno è passato di qua" dice la donna con una voce roca, dall'accento straniero. "Il sentiero arriva in cima alla collina e poi finisce". Senti che la vecchia sta dicendo la verità: i cavalieri non sono passati da questa parte e il sentiero porta ad un vicolo cieco. Ringrazi e saluti l'anziana donna prima di tornare sui tuoi passi.

Vai al **330.**

111

Un borsello di velluto giallo, appeso alla cintura di uno dei pirati morti, attira la tua attenzione. Lo prendi e scopri che contiene una boccetta di Pozione di Vigorilla, un'erba dalle note proprietà curative. Ce n'è abbastanza per restituirti 4 punti di Resistenza. Puoi berla adesso o metterla nello Zaino per usarla in futuro.

Vai al **77.**

112

La creatura si scuote violentemente e le sue membra annaspano nel vuoto. Un ultimo rantolo ti avverte che è morta, ma mentre osservi la spaventosa carcassa ti accorgi che fra il suo pelo pullula una quantità di parassiti: hanno avvertito istintivamente la morte del loro ospite ed ora abbandonano il suo corpo per cercarne un altro.

Scappi inorridito e corri verso l'altare per riempire l'ampolla di vetro con l'Acqua di Taunor

(l'acqua curativa che ti fa recuperare 6 punti di Resistenza). Puoi berla ora o metterla nello Zaino per usarla in seguito. Nel secondo caso segnala sul Registro di Guerra fra gli oggetti dello Zaino.

Se vuoi perquisire la cappella, vai al **24.**
Se decidi di tornare da Cirillo, vai al **338.**

113

Non è la risposta esatta. Il mago aveva detto che almeno uno dei due ragazzi stava mentendo, e se le cose stanno così anche l'altro non poteva aver detto la verità: la risposta giusta era che entrambi i ragazzi avevano mentito. Così perdi tutto il denaro che avevi scommesso.

Cancella dal Registro di Guerra le Corone d'Oro che avevi puntato e vai a chiedere una stanza per la notte.

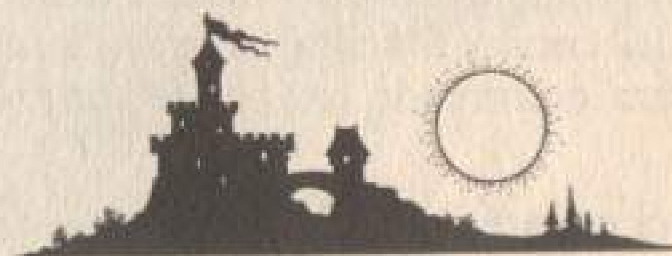
Vai al **253.**

114

Zittisci il malvivente con un pugno ben assestato sulla gola, e contemporaneamente lo afferri saldamente per il mantello. Quello cerca di urlare, ma la voce gli si mozza in gola. Mentre si dimena dolorante, ti ripari col suo corpo da una pugnalata sferrata dal suo complice. La lama gli penetra profondamente nel cuore, e mentre si accascia al suolo tu sfoderi la tua arma e attacchi il suo sbigottito assassino. Sei favorito dalla sorpresa, quindi aggiungi 2 punti alla tua Combattività per il primo scontro del combattimento.

Rapinatore:
Combattività 15 Resistenza 22

Se vinci, vai all'**88.**



115

Inciti il cavallo contro la guardia che si scansa sbigottita e ti avvicini al cancello. Oltre esso c'è un'ampia piazza, ma la via è bloccata da alcuni carri. Una dozzina di guardie con le divise verdi e nere sta controllando il carico di ogni veicolo. Quando sbuchi all'improvviso dall'ombra dell'arcata ed esci allo scoperto, qualcuno, vedendoti, grida: "Ehi! Il pedaggio!"

Se vuoi fermare il cavallo e prepararti a combattere contro le guardie, vai al **248.**

Se preferisci tentare di saltare oltre uno dei carri e scappare nel buio della strada che hai intravisto oltre la piazza, vai al **72.**

116 *(fig. 8)*

All'improvviso la porta si spalanca e uno spaventoso cane da guerra si presenta davanti a te. "È ora di cena, Goregasher!" esclama sarcastico il Kloon, mentre l'animale bavoso comincia già a leccarti la gola.

Cane da Guerra:
Combattività 17 Resistenza 25

Puoi evitare il suo attacco solamente nel primo scontro del combattimento, scappando di corsa dalla stanza e correndo giù per le scale verso la strada.

Se vuoi evitare il combattimento, vai al **105.**
Se vinci, vai al **193.**

117

Sfruttando la tua Arte Ramastan dai un'occhiata sia alla strada principale sia al sentiero, per cercare di scoprire qualche traccia recente, ma con disappunto scopri che nessuno è passato di là nelle ultime tre ore. Ciò può significare solo una cosa: i cavalieri sono nascosti da qualche parte nel villaggio.

Se vuoi tornare al villaggio, vai al **52.**
Se vuoi nasconderti tra gli alberi e aspettare che i cavalieri passino di là, vai al **74.**

118

Dormi profondamente per tutta la notte, e ti svegli un'ora dopo l'alba completamente ristora-



(fig. 8) L'animale ti guarda con le bave alla bocca.

to e pronto a riprendere il viaggio. Ma alla luce del mattino scopri che il sentiero di montagna che porta a Rhem è impraticabile: una frana ha ostruito il passaggio nei pressi del Monte Navalyn e ci vorrebbero delle settimane per liberare la strada. Non ti resta altro da fare che prendere la strada che passa per Amory attraversando la foresta di Eula.

Raccogli il tuo equipaggiamento e parti senza un attimo d'esitazione, perché se vuoi raggiungere Amory prima del tramonto dovrai cavalcare di gran lena e senza mai fermarti.

Vai al **96.**

119

Nel sentire le tue parole Cirillo spalanca gli occhi dalla sorpresa e borbotta incredulo: "Così tu sei Lupo Solitario. Avrei dovuto capirlo . . . mio signore, ti porgo le mie più umili scuse: non avevo pensato che tu stessi cercando la Pietra della Sapienza per una ragione così nobile".

Ora Cirillo ti racconta tutto ciò che sa sulla leggenda della Pietra. Dopo la fortunata ricerca di Aquila del Sole essa era rimasta a Varetta, incastonata nel trono di Lyris, nella Torre del Re. Centinaia di anni fa fu rubata da un principe di nome Kaskor, che la incastonò nel suo scettro dorato e la usò in battaglia come strumento ispiratore dei suoi fanatici seguaci. Egli credeva che la Pietra l'avesse reso invulnerabile, ma le cose non stavano così: durante una battaglia presso Rhem fu ucciso, lo scettro dorato gli cadde di mano inabissandosi nelle profondità delle acque del fiume Storn e la Pietra della Sapienza andò perduta. Molti durante questi lunghi anni hanno dichiarato di aver ritrovato lo scettro, mentendo per avidità di potere: infatti correva voce che chiunque avesse ritrovato la Pietra della Sapienza sarebbe stato di diritto il sovrano di tutte le Terre Tormentate. Questo è il motivo per il quale molti diabolici e malvagi guerrieri l'hanno inutilmente cercata.

Cirillo non sa dove si trovi ora la Pietra, ma conosce un uomo a Varetta che dice di saperlo. "Lascia che venga con te a Varetta" ti dice, "per ricambiare il favore che mi hai fatto ti porterò da questo uomo". D'istinto capisci che è sincero, e ti metti d'accordo per incontrarvi all'alba nel cortile della taverna.

Vai al **5.**

120

Meno di cinquanta metri più avanti un passaggio si immette nel canale principale dalla destra.

Se vuoi controllare questo nuovo passaggio, vai al **339.**

Se vuoi proseguire nel canale principale, vai al **140.**

121

All'interno del negozio c'è una gran quantità di animali imbalsamati, una vera e propria collezione: un lupo a due teste fa la guardia all'entrata di una grotta, un'altra strana creatura ripo-

sa sopra un guanciale, un animale del deserto si sta abbeverando ad un'oasi che sembra vera.

Stai osservando una testa di itikar meravigliosamente conservata, quando alle tue spalle senti qualcuno che con voce pacata si rivolge a te:

"Buona sera, signore, e benvenuto nella mia bottega".

È un uomo alto ed elegante che indossa una veste finemente ricamata. Ti si avvicina e si offre di mostrarti brevemente in cosa consiste il suo lavoro.

Se vuoi vedere altri animali imbalsamati, vai al **345.**

Se invece preferisci rifiutare la generosa offerta e lasciare il negozio, vai al **149.**

122

I tuoi sensi ti avvertono che oltre quella breccia nel muro del castello c'è un profondo burrone. Andare in quella direzione potrebbe significare correre incontro alla morte.

Se non vuoi dar retta al tuo istinto e decidi ugualmente di passare per la breccia nel muro, vai al **217.**

Se vuoi scendere le scale verso il cancello di ferro, vai al **169.**

123

Un pugno di bacche di Alether costa 3 Corone d'Oro. Se ne mangi prima di un combattimento aumenterai la tua Combattività di 2 punti per tutta la durata della battaglia. Se vuoi puoi comperare 3 pugni di bacche, ognuno dei quali conterà come un oggetto nello Zaino. Ricordati che non puoi mangiare più di un pugno di bacche di Alether per ogni combattimento.

Decidi ciò che vuoi acquistare, segnalo sul Registro di Guerra e vai al **100,** dopo aver lasciato il villaggio.

124

La città è piena di gente: mercenari che vengono dal nord e da ovest, mercanti d'armi, profughi delle guerre del sud. Il capitano ordina ai suoi uomini di dormire a bordo del *Kalvena* per questa notte, proibendo loro di sbarcare, perché in città è accampato il Principe Balonn con i suoi mercenari e una lunga ed aspra rivalità divide le due compagnie d'armi. Il capitano vuole evitare scontri.

Corre voce che molti dei più potenti principi delle Terre Tormentate si siano riuniti a Rhem per complottare contro la Slovia. Ma il capitano è convinto che questi signorotti stiano cospirando l'uno contro l'altro per accaparrarsi le ricchezze di Tekaro.

Alle prime luci dell'alba salpate dal molo della cittadina di Rhem, salutando le alte torri slanciate. Navigate sulle acque dello Storn verso sud, passando tra vaste distese di filari di viti che sembrano onde di un mare di colore verde. Il tempo è mite, e durante il giorno resti sul

ponte a guardare i profughi che si dirigono a nord lungo la strada che costeggia il fiume e gli strani giganteschi rospi, gli Sloat, che lavorano spingendo le imbarcazioni controcorrente.

È ormai pomeriggio inoltrato quando da lontano appare la città di Eula. Selli il tuo cavallo e raccogli il tuo equipaggiamento mentre il *Kalvena* attracca alla banchina.

Se a Soren avevi comperato un Biglietto Fluviale, vai al **59**.
Se non lo possiedi, vai al **290**.

125

I soldati stanno bevendo birra, e raccontano le loro imprese con impeto esagerato. Sono tutti mezzi ubriachi e parlano a voce molto alta, ma quando ti vedono tacciono immediatamente. Noti che ora nessuno tiene in mano il boccale di birra: sono tutti pronti a sfoderare le pesanti spade.

Se decidi di offrir loro da bere, vai al **30**.
Se vuoi chiedere il permesso di unirti a loro, vai al **260**.
Se preferisci ignorarli, metterti a sedere da qualche parte e ordinare da mangiare, vai al **172**.

126

Sotto una pioggia di frecce il capitano allinea i suoi uomini per avvicinarsi al ponte di Tekaro. Davanti alle porte della città giacciono i corpi di molti soldati, mentre le rovine bruciacchiate delle torri sono ancora fumanti. I torrioni fortificati pullulano di arcieri, e il sole del tramonto fa scintillare un calderone di olio bollente e piombo fuso appoggiato sopra il muro merlato.

"All'attacco!" urla il capitano, e improvvisamente vieni travolto da un'ondata di cavalieri forsennati che ti costringono ad attraversare il ponte.

Quando siete a una trentina di metri dalle mura, gli arcieri cominciano a tirare.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai scelto va da 0 a 3, vai al **244**.
Se va da 4 a 6, vai al **29**.
Se va da 7 a 9, vai al **150**.

127 *(fig. 9)*

La porta si chiude alle tue spalle. Ci metti un po' di tempo per abituare il tuo sguardo alla debole luce dell'interno, ma poi ti accorgi che questa stanza è l'anticamera di una sala più grande. Segui un debole suono di voci, passi sotto un'arcata e attraversando un lungo corridoio entri nella sala. Raccolti attorno ad un tavolo rotondo di metallo scintillante, degli uomini anziani stanno discutendo fra loro, chini su grossi libri, carte stellari e mappe astrali. Alcune sfere di fuoco bianco e blu stanno immobili sopra le loro teste, a far luce. I vecchi non si accorgono



(fig. 9) Stanno consultando antichi libri e carte stellari . . .

di te finché non ti avvicini al tavolo: la loro reazione alla tua improvvisa comparsa è di completo stupore. Ti guardano come se tu fossi un fantasma: trattengono il fiato, il sudore imperla le loro fronti e continuano a guardarti sbigottiti. Uno di essi per l'emozione sviene, cadendo lungo disteso sopra i libri e le mappe. Solo uno degli uomini riesce a non perdere il controllo di sé.

Se in una precedente avventura di Lupo Solitario hai già visitato una capanna sulla Strada dei Predoni, vai al **233.**

Se non ci sei mai stato, vai al **6.**

128

Il sangue ti pulsa nelle tempie e a stento riesci a sentire il rumore dello Yashath che si avvicina strisciando sul fondo viscido del canale. Una spaventosa risata echeggia da ogni parte, ed è a questo punto che capisci la terribile realtà: ci sono due Yashath! Senza volere sei entrato nella loro tana e ora ti hanno preso in trappola. Combatti valorosamente, ma nell'oscurità le creature riescono facilmente a sopraffarti.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui.

129

Improvvisamente si scatena l'inferno: suonano campanelli d'allarme, tutti urlano e la città è invasa dal frastuono di migliaia di stivali che cor-

rono sulle strade di pietra. Un gruppetto di soldati ti circonda, e le loro facce sembrano spaventosamente innaturali alla luce delle torce. Sei completamente stremato dalla fatica e non riesci a reagire quando ti tirano giù di sella e ti disarmano. Senza dirti niente ti incatenano saldamente mani e piedi e ti sbattono in una fredda cella di pietra. Ti guardi attorno e il terrore ti invade le membra quando vedi un cartello appeso alla porta della cella: su di esso è disegnata la tua faccia e sotto c'è una scritta: "Condannato a morte per ordine di Roark, Signore di Amory".

Dopo meno di un'ora la tua testa è già appoggiata al ceppo del boia, e la lama tagliente di un'ascia sibila cadendo verso il tuo collo. L'ultima cosa che senti mentre stai per essere decapitato è la malvagia risata del giovane tiranno.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui.

130

Quando capiscono chi sei cambiano atteggiamento: la tua fama si è allargata ben oltre i confini della tua terra natale. Pieni di rispetto i tre uomini ti invitano a sedere ed ordinano un giro di birra fresca a loro spese. Sono molto onorati di averti al loro tavolo e vorrebbero farti raccontare le tue imprese. Cerchi di rispondere gentilmente, facendo attenzione a non rivelare il vero motivo del tuo viaggio. Comunque i tuoi sensi ti dicono che questi uomini sono sinceramente amichevoli, nonostante le loro maniere un po' rozze.

Vai al **230.**

131

Con la tua vista acuta riesci a scorgere qualcosa nell'ombra scura davanti alla nave: è una fila di tronchi legati assieme, e si stanno avvicinando all'imbarcazione. Istintivamente capisci l'imminente pericolo e ti precipiti sul ponte per avvertire il timoniere.

"Attenzione! C'è del legname davanti a noi!"

Con la forza della disperazione l'uomo cerca di virare, ma è troppo tardi e la collisione è inevitabile. Lo scricchiolio del metallo e del legno divelto rompe il silenzio della notte e il *Kalvena* si inclina su un lato appoggiandosi sulla catena di tronchi, mentre tu ti aggrappi a qualcosa cercando di non cadere.

Vai al **224.**

132

Riconosci il piccolo ometto paffuto: era l'arbitro del torneo di tiro con l'arco. Ti chiede cosa c'è che non va e tu gli racconti tutto.

"Sono sicuro che troveremo una soluzione ai tuoi problemi" ti dice, mentre dentro di sé pensa come trarre vantaggio dalla tua sfortuna. In cambio del suo cavallo accetterà 2 dei tuoi Oggetti Speciali, oppure 20 Corone d'Oro.

Se accetti lo scambio, vai al **212**.

Se non vuoi o non puoi accettarlo, vai al **176**.

133

Uno degli Ogron ti risponde: "Quello è il Buco dell'Inferno. Quando cominciò l'assedio il Principe Ewevin mandò dieci uomini là dentro perché scoprissero dove conduceva. Ma nessuno di essi è tornato e il Principe ci ha mandato dieci Ogron. Io non li ho mai più visti!"

Un altro Ogron, che sta spezzando un tronco con le sole mani, ha ascoltato la conversazione e si intromette: "Abbiamo sentito degli strani rumori provenire di notte dal Buco dell'Inferno, rumori orribili . . ." Prima di tornare al lavoro ti guarda e si passa un dito sulla gola.

Se vuoi chiedere agli Ogron di prestarti una delle loro zattere per attraversare il fiume e andare verso il Buco dell'Inferno, vai al **179**.

Se vuoi guadare il fiume a nuoto, vai al **171**.

134

Oltre la valle di Taunor la strada comincia a diventare più tortuosa: sale per colline alberate e ridiscende verso strette vallate dove fiumiciattoli impetuosi si scavano la strada verso sud. Ai margini della strada i ciuffi d'erba lasciano intravedere moltissimi fiori variopinti e profumati, sopra i quali nuvole di meravigliose farfalle intrecciano i loro voli in una frenetica danza. Dappertutto risuona il cinguettio degli uccelli e anche il tuo animo si rallegra in mezzo a tanta quiete.

"Mi conforta sapere che c'è ancora una zona del Lyris che non conosce guerra e morte" dice Cirillo in tono sospiroso, continuando a fumare la sua pipa. "Purtroppo al giorno d'oggi la pace è un dono raro".

La strada passa oltre le rovine di un monastero e poi scende ripida verso delle capanne di legno disposte a semicerchio vicino ad un ponte di roccia. Un alto cancello affiancato da due possenti torrioni di pietra preclude l'accesso al ponte.

"Questa è la dogana" ti dice Cirillo, "il pedaggio per attraversare il ponte è di 3 Corone d'Oro, a meno che il custode non sia tuo fratello". E così dicendo ti dà un gomitata e sorride. Poi continua: "Ci metterò un po' di tempo. È tanto che non vedo mio fratello Esmondo, e vorrà sicuramente sapere tutti i nuovi pettegolezzi di Quarlen prima di farci passare".

Cirillo passa accanto a due capanne, sulle cui porte sono appese delle insegne scolpite in legno: una raffigura un boccale di birra, l'altra un pezzo di pane. Su entrambe una scritta che dice: "La miglior birra e il miglior pane di tutto il Lyris. Fai il mio nome e sarai trattato da re".

Dopo la lunga cavalcata ti senti veramente affamato e pieno di sete, e ti alletta la prospettiva di un buon ristoro.

Se vuoi entrare nella capanna della birra, vai al **185**.

Se vuoi entrare nella capanna del pane, vai al **287**.

Se decidi di restare con Cirillo e di avvicinarti al ponte, vai all'**89**.

135

Stai cavalcando tra due file di statue di pietra, dalle cui bocche pendono delle torce che illuminano questa larga strada. Dappertutto vedi mercenari di ogni razza e nazionalità che parlano tra di loro o riposano nell'ombra. Alla fine della strada arrivi ad un incrocio dove una donna dai vestiti laceri e sporchi sta cullando un bimbo che piange. Quando le passi davanti allunga la mano e ti chiede una Corona d'Oro per poter sfamare la sua creatura.

Se vuoi fermarti e dare alla povera donna delle Corone d'Oro, vai al **333**.

Se preferisci ignorarla e proseguire per la tua strada, vai al **279**.

136

Le tue capacità Ramastan ti fanno subito sentire il forte aroma del Dente del Sonno. È questo il nome con cui a Sommerlund viene comunemente chiamata quest'erba, poiché le sue spine maciullate hanno un forte potere soporifero. Per qualche ragione quest'uomo sta cercando di addormentarti.

Se vuoi sfoderare la tua arma e attaccarlo, vai al **66**.

Se vuoi metter giù la coppa e affrettarti ad uscire dal negozio, vai al **279**.

137

Di fronte alle porte della città sono fermi un carro e un gruppo di mercanti che portano l'emblema di Casiorn. Fermi il tuo cavallo e, in fila, aspetti che la grande porta di ferro arrugginito si apra. Una guardia fa segno al carro e ai mercanti di entrare, ma quando fai per seguirli solleva minacciosamente la sua lancia: "Straniero, l'ingresso in città costa 3 Corone d'Oro. O paghi o te ne vai".

Se vuoi pagare, vai al **332** dopo aver dato alla guardia le tre Corone d'Oro.

Se non vuoi pagare la tassa e vuoi cercare di passare ugualmente, vai al **115**.

138

La porta della taverna viene sbattuta alle tue spalle e ti ritrovi faccia a faccia con una pattuglia di guardie. Stanno facendo il loro giro di ronda e come al solito aspettano che gli ubriachi vengano buttati fuori dalla Taverna delle Spade Incrociate. Gli sbirri ti prendono alle spalle e cercano di portarti via i tuoi oggetti, prima di scaraventarti su di un carro che sta aspettando lì vicino. Istintivamente cerchi di liberarti, ma le guardie non mollano la presa, anzi: sfoderano le

spade e attaccano. Non puoi evitare il combattimento e devi ucciderle.

Guardie di Varetta:
Combattività 18 Resistenza 35

Se vinci, vai al **34**.

139

Alzi la visiera del soldato che hai ucciso, aspettandoti di vedere i rozzi lineamenti di qualche bandito. Invece, con molta sorpresa, scopri che dentro l'armatura c'è il cadavere di una donna. I suoi occhi freddi e senza vita ti stanno osservando, e ti rendi conto che la pesante armatura non ti ha permesso di capire che si trattava di una donna.

Addosso non ha quasi niente che ti aiuti ad identificarla: un'ascia, un borsello contenente 11 Corone d'Oro, un pugnale e una Spilla d'Argento. Decidi di prendere solo quest'ultimo oggetto (segnalo tra gli Oggetti Speciali sul Registro di Guerra). La faccia della donna ha qualcosa che ti è vagamente familiare, ma non riesci a capire cos'è. Improvvisamente ti torna alla mente il tuo compagno: la sua vita è in pericolo! Sali in groppa al tuo cavallo e ti lanci all'inseguimento senza un attimo d'esitazione.

Vai al **39**.



140

Continui cautamente ad avanzare nella fogna, contando i passi, finché giungi ad una strettoia distante circa centocinquanta metri dall'incrocio precedente. In quel punto dall'acqua emerge una scala di metallo dai pioli mezzo arrugginiti che dà accesso ad una arcata di pietra più in alto. Oltre essa la fogna continua immersa nell'oscurità più profonda.

Se vuoi salire la scala e dare un'occhiata all'arcata, vai al **259**.

Se vuoi continuare lungo il canale, vai al **339**.

141

Cirillo si offre di restare a dare un'occhiata ai cavalli mentre tu prendi parte alla gara. Dice che il tiro con l'arco non lo interessa affatto, ma tu pensi che sia solo una scusa per schiacciare un pisolino. Gli consegni le redini del cavallo e ti affretti a raggiungere un gruppo di uomini pronti ad entrare in gara.

L'atmosfera ti ricorda quella di un villaggio di Sommerlund: gli stessi giocolieri, le stesse danze, lo stesso spirito festoso. Finalmente raggiungi un cancelletto dove un'allegra vecchia signora sta raccogliendo le 2 Corone d'Oro dell'iscrizione. Le consegni il denaro (ricordati di togliere le monete dal Registro di Guerra), ed entri in una grande tenda dove altri partecipanti stanno preparando i loro archi.

Se possiedi un arco, vai al **340**.
Se non lo possiedi, vai al **18**.

142

La lama sibila volando verso il tuo collo: ti lanci a terra, ma la tua reazione sarà abbastanza veloce per salvarti da questa lama mortale?

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa o della Divinazione, sottrai 2 dal numero che hai scelto. Se possiedi uno scudo, sottrai ancora 3.

Se il totale è 4 o minore di 4, vai al **184.**
Se il totale va da 5 in poi, vai al **51.**

143

Hai percorso meno di un chilometro, quando la strada da lastricata diventa di terra battuta. Noti che non ci sono tracce fresche: i cavalieri non possono essere passati di qua.

Se vuoi tornare al villaggio, vai al **52.**

Se vuoi nasconderti dietro gli alberi sul ciglio della strada ed aspettare i cavalieri, vai al **196.**

Se vuoi tornare all'incrocio e prendere il sentiero, vai al **241.**

144

Il dormitorio si trova sul retro della locanda ed è una lunga e stretta sala dal soffitto molto basso, piena di gente che russa e con un terribile puzzo di muffa. Prendi un materasso e lo metti sotto una finestra, sperando che dalle imposte scardinate entri un po' d'aria fresca.

Nel bel mezzo della notte sei svegliato da un'intensa luce: è un'enorme stella che brilla come il sole e illumina a giorno lo squallido dormitorio. La guardi scomparire nel cielo prima di rimetterti a dormire. Ti sembra di aver chiuso gli occhi da un minuto quando il suono forte e prolungato della campana del dormitorio ti sveglia di soprassalto.

"Tutti in piedi! Sveglia! Sta albeggiando, miei giovani ospiti!" È la voce del proprietario della locanda che si mescola ai grugniti di un centinaio di soldati assonnati che tossendo e ansimando si alzano a fatica dai loro giacigli.

Ti vesti, raccogli il tuo equipaggiamento e prendi il tuo cavallo nella stalla. Cerchi di pensare quale via prendere per giungere alla Strada degli Ottoni, quando ti accorgi che dal tuo Zaino è sparito un oggetto: ti è stato rubato durante la notte. Cancella dal Registro di Guerra uno degli oggetti dello Zaino prima di incamminarti verso la Strada degli Ottoni.

Vai al **300.**

145

I superstiti scompaiono nell'oscurità, lasciando il loro capo e almeno metà dei loro compagni morti ai tuoi piedi. Sporgendoti dalla sella riesci a prendere un borsello appeso alla cintura del loro capo: contiene 12 Corone d'Oro e un Anello di Rubini. Puoi prendere entrambi gli oggetti. Se prendi l'Anello, segnalo sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali e mettilo in tasca.

Un rumore di stivali sul selciato ti avverte che si sta avvicinando un gruppo di soldati. Metti a posto la tua arma ancora sporca di sangue e inciti il tuo cavallo a proseguire nell'oscurità.

Vai al **289**.

146

Verso mezzogiorno ti sei già lasciato le colline alle spalle e per la prima volta riesci a vedere i Monti Ceners incappucciati da una coltre di neve. Verso sud, ai piedi di questa catena montuosa, c'è Amory. Ti senti veramente stremato dalla lunga cavalcata, ma sai che se vuoi giungere in città prima di notte devi continuare ad andare avanti senza fermarti. Giungi ad un incrocio e su di un masso sono indicate due direzioni: nord-ovest per Soren e sud per Amory. Entrambe le città distano 25 chilometri. Sei affamato, e ora devi mangiare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Se vuoi proseguire verso Amory, vai al **96**.

Se preferisci cambiare direzione e dirigerti verso Soren, vai al **247**.

147

La stretta strada è piena di ogni specie di guerrieri: sono tutti soldati mercenari, venuti a Varetta dal sud in cerca di un impiego. Ogni più piccolo vicolo che si dirama dalla via principale risuona del loro chiacchierio. Nell'aria l'odore di cibo si mescola a quello del loro sudore, e tutta questa scena ti sembra ancora più inconsueta alla luce di alcune lanterne che dondolano, spinte dalla fresca brezza notturna. Nessuno ti presta attenzione, così continui indisturbato finché raggiungi un bellissimo edificio rivestito in legno. Oltre le ampie finestre ad arco riesci ad intravedere un vasto assortimento di creature di ogni specie e misura, imbalsamate ed esposte sopra piedistalli di legno. Su un cartello alla porta leggi:

CHANDA - IMBALSAMATORE

Se vuoi scendere da cavallo ed entrare in questo affascinante negozio, vai al **121**.

Se preferisci continuare per la tua strada, vai al **279**.

148

"Se non vuoi separarti dal tuo arco, allora devi avere qualcos' altro che mi convinca a separarmi dal mio cavallo!" ti dice acutamente.

Alton accetterà 2 Oggetti Speciali oppure 20 Corone d'Oro in cambio del suo cavallo.

Se accetti lo scambio, vai al **212**.

Se non vuoi o non puoi accettarlo, vai al **176**.

149

"Posso offrirti qualcosa da bere, prima che te ne vada? A giudicare dalla polvere sui tuoi vestiti devi aver viaggiato tutto il giorno!" E così di-

cendo l'uomo porta un vassoio d'argento, sopra il quale c'è una brocca di vetro verde e due coppe di cristallo che riempie con del vino. Poi te ne porge una.

Se vuoi accettare la sua generosa offerta, prendi la coppa e vai al **228**.

Se preferisci rifiutare e lasciare la bottega, vai al **279**.

150

Il tuo cavallo viene ferito a morte, e crollando al suolo ti sbalza di sella: cadi oltre il parapetto di pietra e finisci a testa in giù nelle gelide ed impetuose acque del fiume Quar.

Vai al **306**.

151 *(fig. 10)*

La stretta stradina scende ripida verso la banchina del fiume Quar. Il sole è già calato oltre l'orizzonte e negli angusti vicoli cominciano ad accendersi le prime luci, mentre dalle porte aperte delle taverne la luce rossastra dei camini esce ad illuminare il lurido selciato.

Hai appena fatto pochi passi quando incontri una processione di uomini che ti viene incontro, bloccandoti la strada. Tutti indossano lunghi mantelli rossi col cappuccio nero e ognuno porta in mano un grande cero viola, la cui fiamma tremola al soffio della fresca brezza della sera.

Il loro capo è un uomo molto alto dai grandi



(fig. 10) "Sei un fedele o un infedele?"

occhi grigi; si sta avvicinando verso di te guardandoti fisso e puntandoti contro l'indice della mano destra. La processione di colpo si ferma e l'uomo ti chiede con tono da inquisitore: "Sei un fedele o un infedele?"

Se gli dici di essere un fedele, vai al **108.**

Se gli dici di essere un infedele, vai al **67.**

Se sei già stato al tempio sepolto di Maaken, vai al **294.**

152

Devi tornare alla farmacia per incontrare il capitano solo fra un'ora, quindi hai un po' di tempo per dare un'occhiata in giro. Mentre cammini senza meta su e giù per la strada, noti una polverosa vetrina in cui sono esposte molte armi. Sulla porta del negozio c'è un'insegna:

ARMERIA DI DEMICO
Si vende e si compra ogni tipo d'arma

Se vuoi entrare in questo negozio d'armi usate, vai al **98.**

Se preferisci continuare lungo la strada, vai al **275.**

153

La freccia sibila nell'aria e ti colpisce al fianco ferendoti di striscio, prima di conficcarsi nel legno della capanna. (Perdi 5 punti di Resistenza.) Trattenendo a stento un grido di dolore cerchi di arrancare verso il cavallo, mentre il guerriero che ti ha colpito ripone la sua arma e si lancia al galoppo oltre il ponte per raggiungere i suoi compagni.

Se hai un arco, vai al **178.**

Se non lo possiedi, monta a cavallo e inseguilo, andando al **39.**

154

L'uomo afferra il polso della donna e le scopre il braccio con cui tiene il bambino cullandolo: tra le dita tiene uno spillo con cui punzecchia la sua creatura per farla piangere.

"Se le darai retta ti ritroverai a dover elemosinare anche tu" ti dice lo sconosciuto.

La donna si libera dalla sua stretta imprecando volgarmente e si dilegua tra la folla dei mercenari che si aggirano per la strada.

"Di chi sei al servizio?" ti chiede l'uomo, il cui volto è reso ancor più arcigno da una folta barba rossa. "O forse sei in cerca di un ingaggio, eh?"

Se vuoi rispondergli, vai al **181.**

Se vuoi ignorarlo e continuare per la tua strada, vai al **279.**

155

Sfortunatamente fallisci la mira e la freccia colpisce il muro della cappella. La creatura ti è addosso e non hai il tempo di scagliare un'altra freccia.

Yashath:
Combattività 22 Resistenza 38

Devi combattere il primo scontro a mani nude (togli 4 punti dalla tua Combattività per la durata dello scontro). Solo all'inizio del secondo scontro puoi usare un'arma, se ce l'hai. Se resisti per 4 scontri puoi scappare dall'arcata attraverso la quale sei entrato.

Se sei ancora vivo dopo i primi 4 scontri e vuoi scappare, vai al **305.**

Se vinci, vai al **112.**

156

Solo con una forza eccezionale riuscirai ad aprire la porta incrostata dalla sporcizia.

Porta della Fogna:
Combattività 13 Resistenza 35

Per riuscire ad aprire la porta segui le normali regole di combattimento. Ogni punto di Resistenza che perdi in questo "scontro" equivale allo sforzo fisico necessario per abbattere la porta.

Puoi lasciar perdere in qualsiasi momento e continuare ad esplorare la fogna, andando al **339.**

Se riesci a ridurre la Resistenza della porta a 0, vai al **200.**

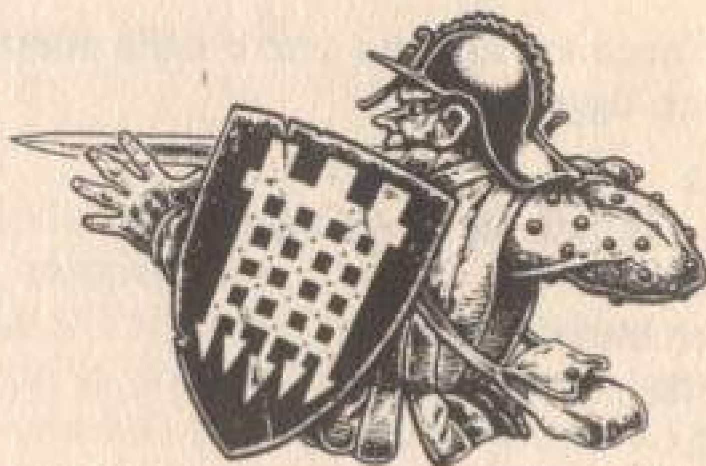


157

Il cibo si rivela ancora più buono del previsto (recuperi 1 punto di Resistenza). Se vuoi puoi prendere dell'altro pane equivalente a 2 Pasti, ma ricordati di segnarlo sul Registro di Guerra.

Stai per avvicinarti al bancone ed esaminare il retrobottega, quando senti un grido d'aiuto: Cirillo è in pericolo!

Vai al **317.**



158

Il passaggio porta in una piccola stanza dal soffitto a volta, fredda e silenziosa come una tomba. Gunian sta parlando con i suoi confratelli, accompagnandoli ad una porta più distante. Poi ritorna da te e con fare misterioso ti dice:

"La Pietra della Sapienza di Varetta è nascosta nella cripta della cattedrale di Tekaro. Questa chiave aprirà la porta della tomba in cui è custodita". E così dicendo, tira fuori dalla manica una Chiave d'Argento e te la porge.

"I miei fratelli provvederanno a trovare un cavallo veloce per il tuo viaggio. Quando l'orologio dell'osservatorio scoccherà la mezzanotte, esci da quella porta laggiù e segui il passaggio fino in fondo: è un corridoio sotterraneo che oltrepassa le mura della città. Appena sarai uscito troverai il cavallo. Puoi prendere qualsiasi oggetto che trovi in questa stanza, se pensi ti possa essere utile durante il viaggio. Che gli dei ti proteggano, Lupo Solitario!" Lo ringrazi e lo saluti prima che esca dalla porta.

Dai un'occhiata attorno a te e nella stanza trovi i seguenti oggetti:

Asta
Cibo sufficiente per 3 Pasti
Mazza
Fischietto d'ottone
Corda
Daga

Segna sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali la Chiave d'Argento che ti ha dato Gunian, e decidi quali degli altri oggetti che hai trovato prenderai con te (segna anche quelli sul Registro). Ora non ti resta che raccogliere il tuo equipaggiamento e prepararti alla lunga attesa, fino a mezzanotte.

Vai al **175.**

159

"Questo è un affronto!" urla uno degli uomini, balzando in piedi. Di colpo nella sala cala un silenzio di tomba: tutti gli sguardi sono posati su di te. Alcuni dei mercanti alla tua sinistra si affrettano a scansarsi, mentre altri due guerrieri si alzano in piedi sfoderando le loro spade e rovesciando il tavolo.

"All'attacco!" e così gridando si avventano su di te. Non puoi evitare il combattimento né usare un arco.

Mercenari:
Combattività 26 Resistenza 35

Se vinci, vai al **48.**

160

Afferrando saldamente la porta la sbatti in faccia al ragazzo che, colpito inaspettatamente, barcolla all'indietro e va a finire sopra un tavolo. Riapri la porta e lo vedi disteso a terra senza sensi e con una ferita sanguinante sulla fronte.

Raccogli il cartellino blu e noti che su di esso è stampata la data di oggi. Questo biglietto ti potrà permettere di entrare ad Amory, ma dovrai usufruirne in giornata. Metti in tasca il Trans (segnalo fra gli Oggetti Speciali sul Registro di Guerra) e vattene prima che il ragazzo riprenda i sensi.

Vai al **146.**

161

Consegni la borsa nelle mani del rapinatore, ma contemporaneamente senti una terribile fitta di dolore al fianco.

"Credevi veramente che ti lasciassimo vivo ed in grado di identificarci?" sogghigna uno dei malviventi, ma la sua voce ti sembra sempre più lontana e stramazzi al suolo. I rapinatori se la svignano tra la folla e, quando qualcuno scoprirà che sei stato assassinato, saranno al sicuro da un'altra parte nella grande città.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

162

Istintivamente ti getti a terra rotolando e, rialzandoti, sfoderi velocemente la tua arma. La tua reazione rapidissima ti ha salvato dalle grinfie di un mostro strisciante che assale chiunque si avvicini alla sorgente. La creatura però non si è arresa, anzi: con una spaventosa risata gracchiante e fissandoti con i suoi occhi pieni d'odio, sta avanzando lentamente verso di te.

Se hai un arco, vai al **198.**
Se non lo possiedi, vai al **343.**

163

Sei giunto a pochi metri dalla banchina quando nell'aria si alza un grido: "Fermate quell'uomo!" Gli Ogron abbandonano i loro attrezzi di lavoro e si affrettano verso il pontile, tenendo in mano degli archi che non esitano ad usare.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, aggiungi 4 al numero che hai scelto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **197.**
Se va da 4 in poi, vai al **229.**

164 *(fig. 11)*

La tua abilità Ramastan ti mette all'erta contro la freccia mortale che si dirige verso il tuo petto. Improvvisamente tutto sembra muoversi al rallentatore: ti scansi in tempo e la freccia riesce solo a ferirti di striscio la spalla. (Perdi 2 punti di Resistenza.) Vedi l'uomo che ha cercato di ucciderti scagliare con rabbia la balestra a terra mentre dall'interno dell'elmetto di acciaio nero una voce cavernosa grida: "Muori, uomo del nord!"

Il guerriero si scaglia contro di te tenendo stretta in mano un'ascia. Non puoi evitarlo e devi combatterlo a morte.

Cavaliere nero:
Combattività 24 Resistenza 26

A causa della rapidità del suo attacco non puoi usare il tuo arco. Comunque, se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, puoi aggiungere 1 punto alla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

Se vinci, vai al **28.**

165

"Subito, signore. Noi della corporazione dei banditori siamo felici d'essere d'aiuto". Così dicendo si avvicina agli scaffali colmi di libri e, al-


(fig. 11) Una voce metallica grida: "Muori, uomo del nord!"

zandosi in punta dei piedi, prende una mappa da una pila di carte e te la porge.

"Fanno 5 Corone d'Oro, signore" ti dice educatamente, ma in tono deciso.

Se vuoi comperare dal Kloon la Mappa della città di Varetta, vai al **16**.
Se non vuoi o non puoi farlo, vai al **262**.

166

Coraggiosamente il tuo cavallo tenta di saltare oltre il carro, ma la lunga cavalcata lo ha stremato: inciampa con le zampe anteriori e per un attimo temi di essere sbalzato di sella. Ma non perdi il controllo della situazione e ti aggrappi saldamente alle redini riuscendo a mantenerti in groppa anche quando l'animale atterra pesantemente sul selciato. A questo punto lo sproni, per allontanarti velocemente lungo la strada. Solo quando al tuo orecchio non giungono più le imprecazioni e le bestemmie delle guardie, tiri le redini per fermare il cavallo e scendi a controllare le sue ferite. Ha le zampe graffiate, ma non è niente di grave: domani mattina, dopo una tranquilla notte di riposo, avrà recuperato tutte le sue forze.

Rimonti in sella e solo ora ti accorgi che il tuo Zaino è aperto e che hai perso due oggetti, probabilmente durante il salto. Cancella dal Registro di Guerra due oggetti dello Zaino.

Vai al **332**.

167

Quando entri nella Taverna della Tempesta ti accoglie una forte e rauca risata. Un gruppo di bevitori si accalca al bancone del locale chiedendo in continuazione da bere, e improvvisamente qualcuno ti chiama: è il capitano dei mercenari che avevi incontrato alla Taverna delle Spade Incrociate.

"Sono contento di rivederti, amico" dice euforico, dandoti delle grosse pacche sulle spalle. "Così hai cambiato idea e sei venuto ad aggregarti alla mia banda di guerrieri!" E senza darti il tempo di rispondere, ti mette in mano uno spumeggiante boccale di birra.

"Alla battaglia e a un buon bottino!" grida, e al suo brindisi fanno eco una ventina di ubriachi.

Il capitano e i suoi uomini hanno intenzione di partire per Eula a bordo della barca che parte a mezzanotte. Se partirai con loro non dovrai pagare il biglietto.

Se decidi di imbarcarti a mezzanotte, vai al **341.**

Se vuoi partire per Tekaro da solo, vai al **118.**

168

È ormai quasi buio quando poco più avanti sulla strada vedi una taverna. Sopra la porta due torce illuminano un'insegna:

LOCANDA DI MEZZASTRADA

Riconosci il nome della taverna di cui Cirillo ti ha parlato proprio questa mattina, e sei assalito da una stretta di malinconia. Mentre porti il cavallo nella stalla senti un sordo fragore echeggiare tra le colline, e dentro di te ti rallegri di entrare in un locale caldo e accogliente. La sala risuona delle chiacchiere dei mercanti, del tintinnare di bicchieri e del crepitio del fuoco. Proprio in mezzo c'è un piccolo palco sul quale un prestigiatore si sta esibendo per dilettare i clienti.

Se vuoi fermarti a guardare lo spettacolo, vai al **199.**

Se vuoi chiedere una stanza per la notte, vai al **253.**

169

Il cancello non è chiuso a chiave, ma i cardini sono talmente arrugginiti che non riesci a spostarlo di un centimetro. Improvvisamente lo Yashath appare in cima alla scalinata, ridacchiando e gorgogliando orribilmente: i suoi occhi rossi ti fissano mentre si prepara a piombarti addosso.

Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Fuoco (cioè se possiedi le Arti Ramastan della Guerra e del Fiuto), vai al **65.**

Se non possiedi queste Arti e vuoi prepararti a difenderti, vai al **222.**

Se preferisci scappare tra le rovine, vai al **285.**

170

L'imbarcazione sta ancora rollando violentemente a causa della collisione e non riesci a mantenerti in equilibrio. Incocchi una freccia, la punti contro il petto dell'uomo e ti prepari a colpire aspettando il momento opportuno.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 al numero uscito. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 1 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **23**.
Se va da 6 in poi, vai al **265**.



171

L'acqua gelida ti paralizza le membra portandoti via le forze, ed è sempre più difficile per te nuotare contro le impetuose correnti convergenti. Finalmente riesci a raggiungere la sponda del fiume e ad arrampicarti sulle rocce, proprio vicino allo sbocco della fogna. A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Difesa, togli 1 punto dalla tua Resistenza a causa del freddo.

Vai al **249**.

172

Ti siedi ad un tavolo già apparecchiato nell'angolo, da dove puoi vedere tutta la sala. Una cameriera ti si avvicina portando un vassoio di carne arrostita e ti mette nel piatto una generosa porzione.

"Fanno 2 Corone d'Oro, signore" dice porgendoti il palmo della mano.

Paghi (ricordati di togliere dal Registro di Guerra le Corone spese) e ti metti a mangiare. Ma ecco che ti si avvicina il padrone della taverna, un uomo grasso e viscido, dall'aspetto repellente.

"Mio figlio mi ha detto che ha messo nella stalla il tuo cavallo, signore. Non ti preoccupare, è in buone mani: le nostre sono le migliori stalle di Quarlen". Ti accorgi che l'uomo è intimidito dalla tua presenza, ma poi continua: "Desideri forse una stanza?"

Inghiotti il boccone che stai masticando facendo un cenno di assenso, mentre l'uomo prosegue, chiaramente sollevato nel capire che gli darai del denaro: "Sei fortunato, amico! Abbiamo ancora una stanza, la numero 17!"

Si toglie una chiave di tasca e la appoggia sul tavolo, vicino al tuo piatto: "3 Corone d'Oro, signore, in anticipo". Lo paghi e infili la chiave in tasca.

Vai al **219.**

173

I capelli e le vesti dell'uomo sono lordi di sangue, e il tuo istinto ti suggerisce di usare la tua capacità Ramastan per curare le sue ferite, ma quando gli sei vicino ti accorgi che non è affatto ferito: vuole imbrogliarti!

Se vuoi sfidarlo, vai al **337.**
Se preferisci fuggire il più velocemente possibile, vai al **191.**

174

Il colpo ti ferisce al fianco e ti lasci sfuggire un grido di dolore (perdi 5 punti di Resistenza), ma la tua smisurata forza di volontà, rafforzata dallo studio delle discipline Ramastan, non ti fa desistere e riesci a mantenerti in sella.

Se, dopo questo attacco, sei ancora vivo, vai al **234.**

175

Allo scoccare della mezzanotte esci dalla porta e segui uno stretto corridoio scavato nella roccia, fino ad arrivare ad una porta di ferro. Dopo qualche tentativo riesci finalmente ad aprirla e subito vieni investito da un'ondata d'aria calda. Continui a camminare e sali per una scalinata di pietra che si inoltra nell'oscurità, facendo molta attenzione a non scivolare sui gradini coperti di muschio. In cima alla scala prosegui in una galleria che porta ad ovest finché giungi ad un'altra porta di ferro. La apri e tiri un sospiro di sollievo nel vedere davanti a te un robusto cavallo sauro già sellato e pronto per partire: Gunian ha mantenuto fede alla sua parola.

Sali in groppa e parti al galoppo, finché ti ritrovi in prossimità di un incrocio, proprio nel fitto di una macchia d'alberi. Un'insegna indica due direzioni: verso Amory e verso Soren. Consulta la mappa prima di decidere che strada prendere.

Se decidi di dirigerti ad Amory, vai al **331.**
Se vuoi prendere la strada per Soren, vai al **267.**



176

Rifiuti gentilmente l'offerta e ti metti a cercare un altro mezzo per trovare Cirillo. Nel villaggio le stalle sono tutte chiuse e ben custodite, ma proprio sul retro della bottega di un maniscalco, trovi quello che stai cercando: un giovane stallone sta trotterellando nel recinto e sopra la staccionata è appoggiata la sua sella. Lo avvicini e sulle prime l'animale si mostra un po' diffidente nei tuoi confronti, ma poi capisce che non vuoi fargli del male e si lascia sellare. Una volta uscito dal recinto svolti l'angolo e te ne vai.

Vai al **271.**

177

"Sei fortunato, straniero. I dadi sono dalla tua parte". Così dicendo l'uomo si alza in piedi, e barcollando in preda ai fumi dell'alcool ti indica una porta appena visibile nell'ombra di un vicolo poco lontano. "I banditori abitano lì. Loro ti diranno dov'è la Strada degli Ottoni".

Lo ringrazi e ti affretti a raggiungere il vicolo.

Vai al **25.**

178

Mentre il guerriero attraversa il ponte al galoppo, col nero mantello che gli sventola sulle spalle, sfili una freccia e prendi la mira: non puoi assolutamente sbagliare, perché non avrai un'altra occasione.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 7, vai al **296.**
Se il totale va da 8 in poi, vai al **303.**

179

Non ti lasciano usare le loro zattere, perché se ne andasse perduta una sola ognuno di loro riceverebbe 100 frustate come punizione. A questo punto ti devi rassegnare ad una lunga nuotata nelle acque gelate.

Vai al **171.**

180

Barcollando per il dolore e la rabbia il giovane indietreggia oltre la porta, minacciandoti: "Ti ucciderò per questo, ricordalo!"

L'eco delle sue parole si confonde col vocio della folla, e Roark si gira e scompare nelle tenebre della notte.

Vai al **281.**

181

L'uomo si chiama Barbarossa e viene da Soren, una città ad ovest di Varetta. È l'uomo di fiducia del capitano di una compagnia di mercenari, ed è appena tornato da una guerra contro i Magadoriani. Ti racconta che il suo capitano è il

miglior soldato che egli abbia mai avuto la fortuna di servire, e si offre di presentartelo.

Se vuoi accettare la sua offerta, vai al **256.**

Se invece rifiuti, salutalo e continua per la tua strada, andando al **279.**

182

Cerchi di sgattaiolare piano nel sottobosco, quando la carica di energia, sfiorandoti, colpisce un ramoscello e precipita su una catasta di legna incendiandola. È in arrivo un'altra scarica, ma riesci a schivarti in tempo ed essa colpisce il tronco di un albero, provocando una larga fenditura. Finalmente raggiungi il tuo cavallo e ti lanci al galoppo, ringraziando il cielo di essere ancora vivo. Sei stato testimone di un rituale segreto dei Druidi dei monti Ceners, e sei riuscito a salvare la pelle!

Vai al **102.**

183

Il colpo di Alton è vincente: la freccia colpisce il bersaglio e la folla prorompe in un applauso esultante. Era da tanto che non assistevano ad un torneo così entusiasmante e tutti corrono da Alton per festeggiarlo e complimentarsi con lui. Tu approfitti dell'eccitazione generale per allontanarti indisturbato.



Se per partecipare al torneo hai usato un arco preso in prestito, riportalo alla tenda prima di tornare da Cirillo.

Vai al **33.**

184

Il pugnale ti strappa una ciocca di capelli prima di conficcarsi profondamente nel parapetto di legno. Il pirata è innervosito e sorpreso dalla tua reazione, e quando balzi in piedi per attaccarlo gli fai perdere l'equilibrio. Prima che si renda conto di ciò che gli sta succedendo si ritrova nelle gelide profondità delle acque dello Storn.

Vai al **254.**

185

Leghi le redini del cavallo alla staccionata e di gran lena sali le scale che portano all'entrata del locale. Nel frattempo Cirillo urla a suo fratello di aprire, battendo il bastone sul cancello. La sua impazienza ti fa sorridere e dentro di te pensi che se suo fratello assomiglia a Cirillo starà sicuramente dormendo.

All'interno il locale sembra deserto, ma mentre ti avvicini al bancone, vedi un uomo seduto scompostamente su uno sgabello, mezzo addormentato e con un boccale in mano.

Se vuoi svegliarlo, vai al **93.**

Se vuoi spillare un po' di birra dal barile, vai al **266.**

186

Concentri la tua capacità Ramastan, cercando di rimuovere lo sporco che chiude la porta. A poco a poco la pietra incomincia a vibrare, attorno agli stipiti si formano delle spaccature e la sporcizia si sgretola.

Vai al **200**.

187

Scansandoti all'ultimo istante riesci ad evitare uno dei colpi mortali, ma per il secondo non c'è niente da fare: ti lacera la tunica ferendoti profondamente (perdi 3 punti di Resistenza). Un'ondata di furore ti assale, e cerchi disperatamente di liberare l'arma impigliata nelle cinghie della sella. Le guardie capiscono che sei in difficoltà e ti attaccano di nuovo prima che tu abbia il tempo di reagire.

Vai al **22**.

188 *(fig. 12)*

Il pericolo incombente ti distoglie dal pensare al motivo per cui i cavalieri hanno tentato di rapire Cirillo: egli non è ricco né potente, quindi non avrebbero potuto chiedere un grosso riscatto.

Quando raggiungi la cima della collina alberata vedi una chiesa ed un cimitero, proprio nel punto in cui la strada svolta bruscamente ad ovest. Il passaggio è bloccato da un giovane



(fig. 12) C'è un giovane guerriero che monta un cavallo nero come la notte . . .

uomo dalla faccia sfregiata, in groppa a un destriero nero come la notte. I suoi occhi ti fissano con un freddo sguardo d'odio e lo riconosci subito: è Roark, il giovane signore che hai battuto alla Taverna del Ponte.

Se possiedi una Spilla d'Argento, vai al **31**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **14**.

189

Il mercante ti prega di accomodarti al suo tavolo e i suoi occhi luccicano avidi al pensiero di trarre del profitto dalla tua richiesta. Gli dici che ti servono delle informazioni e che gli darai dei soldi se il prezzo sarà adeguato. Ma quando gli chiedi che direzione devi prendere per andare alla Strada degli Ottoni, subito l'uomo cambia atteggiamento nei tuoi confronti.

Vai al **47**.

190

Impazzito d'odio e di collera, lo Yashath balza dal cumulo di macerie, piombandoti addosso. È completamente accecato dalla furia e non si rende conto di quello che fa: ti scansi e la creatura precipita nel vuoto. Pochi secondi dopo senti un orribile tonfo: è il suo corpo che si è maciullato sulle rocce, centinaia di metri più sotto.

Profondamente scosso, ma felice di essere ancora vivo, torni alla cappella e riempi la tua ampolla con l'Acqua di Taunor (ce n'è abbastanza per restituirti 6 punti di Resistenza). Puoi berla ora o metterla nello Zaino per usarla in seguito.

Se vuoi perquisire la cappella, vai al **24.**
Se decidi di tornare da Cirillo, vai al **338.**

191

La lunga cavalcata notturna ti ha spossato, ma sai che devi continuare ad andare avanti se vuoi raggiungere Soren al più presto. Sulla tua strada incontri un rivolo d'acqua, e decidi di fare una breve sosta per lavarti e riposare un po'. Ora è il momento di consumare uno dei Pasti, altrimenti perderai 3 punti di Resistenza. Dopo esserti ristorato, noti una freccia che indica verso ovest con una scritta:

SOREN - 40 CHILOMETRI

Vai al **102.**

192

Mentre arranchi nel fango che ti arriva alla cintura, vedi in lontananza due piccoli punti rossi luminosi che brillano nell'oscurità. A poco a poco si fanno sempre più grandi e più visibili, e di colpo intuisci la terribile verità: ci sono due Yashath! Senti le loro orribili risate farsi sempre più vicine e capisci che vogliono ucciderti: senza volere sei entrato nella loro tana ed ora sei in trappola.

Combatti valorosamente, ma alla fine le spaven-

tose creature hanno la meglio su di te: sei fatto a pezzi nel buio e fetido passaggio, e nessuno riesce a sentire il tuo disperato grido d'aiuto.

La tua ricerca e la tua vita finiscono qui, nelle prigioni sotterranee del Castello di Taunor.

193

Quando vede che hai eliminato il suo cane da guerra, il Kloon comincia a lamentarsi: urla disperatamente, e lacrime scarlatte scendono dai suoi occhi mentre lascia la stanza sbattendo la porta. Dopo esserti pulito le mani dal sangue che le insozzava, raccogli la Mappa di Varetta e ti affretti ad andartene.

Vai al **16**.



194

Tutti si mettono ad ululare come invasati, colpendoti con violenza alle gambe. Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, puoi aggiungere 2 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento. Ciò ti permette di ordinare al tuo cavallo di attaccarli a colpi di zoccoli.

Accoliti di Vashna:
Combattività 22 Resistenza 48

Puoi evitare il combattimento in qualsiasi momento, andando al **289**.

Se vinci, vai al **145**.

195

Capisci di essere in una situazione molto pericolosa, quindi ti metti ad origliare attentamente per capire cosa sta dicendo il predicatore.

"... perciò vi imploro, fratelli, non date retta alla stupida e pericolosa teoria di Gunian. La stella dell'altra notte ci ha voluto avvertire di salvaguardare la nostra conoscenza e di tenere al sicuro il segreto della Pietra della Sapienza. Dobbiamo assolutamente fermare chiunque voglia usare i suoi poteri per qualche scopo malefico".

Alle parole dell'uomo fa eco un coro di voci: "Mantenere il segreto! Mantenere il segreto!"

Il rumore di una chiave nella toppa ti fa capire che la riunione si è conclusa e che i confratelli stanno per uscire. Velocemente ti sposti nascondendoti nell'ombra e guardi gli uomini dalle tonache marroni che se ne vanno. Solo un gruppetto si attarda proprio vicino a te: se resti dove sei ti scopriranno di sicuro, perciò apri senza esitazione una porta lì vicino ed entri.

Vai al **127**.

196

Dopo pochi minuti ecco apparire i cavalieri: cavalcano in fila indiana e sull'ultimo cavallo c'è il mago, privo di sensi.

Se possiedi un arco, e vuoi tender loro un'imboscata quando passeranno vicino al tuo nascondiglio, vai al **20**.

Se vuoi attaccare solo l'ultimo cavaliere e cercare di liberare Cirillo, vai al **203.**

Se preferisci lasciarli passare e poi seguirli, vai al **227**.

197

Sei quasi fuori tiro quando una freccia ti colpisce di striscio il polpaccio (perdi 2 punti di Resistenza) e si conficca nel legno della zattera. Ti mordi le labbra trattenendo un grido di dolore per non farti sentire dagli arcieri nella città. Appena la zattera sbatte sulla banchina, salti a terra e ti inerpichi tra le rocce verso lo scarico della fogna.

Vai al **249**.

198

Hai il tempo di scagliare un solo colpo prima che il mostro ti sia addosso: non puoi sbagliare. Per fermare la creatura devi colpire un organo vitale, ma nell'oscurità di questa cappella è veramente difficile prendere la mira.

Se vuoi mirare agli occhi della creatura, vai al **268**.

Se vuoi mirare al suo cuore, vai al **243**.

Se vuoi mirare alle gambe, vai al **95**.

199

Il prestigiatore si esibisce trasformando in un mazzo di fiori il cappello di un mercante, e facendo comparire un pollo starnazzante da sotto le gonne della moglie del malcapitato. La piccola folla applaude, ma l'uomo chiede di far silenzio per poter annunciare il suo prossimo numero: due bambini salgono sul palcoscenico coperti completamente da una tunica nera legata in fronte. Si riescono a vedere solo due ciuffi di capelli, uno nero, l'altro biondo.

"Io sono il ragazzo", dice quello con i capelli neri.

"Io sono la ragazza", dice quello biondo e le loro voci sembrano identiche.

Il prestigiatore si fa avanti e spiega che in effetti si tratta di un maschio e di una femmina e che



almeno uno dei due sta mentendo. Qual è il maschio? Qual è la ragazza? Chi vuole scommettere?

Se vuoi puntare del denaro su questo indovinello, vai al **245**.

Se non vuoi giocare e preferisci andare a chiedere una stanza per la notte, vai al **253**.

200

La vecchia porta di pietra si apre scricchiolando: sei proprio nella cripta della cattedrale di Tekaro! Fai qualche passo respirando l'aria che sa di stantio, e il tuo cuore comincia a pulsare forte nel petto. La Pietra della Sapienza è qui, lo senti!

Alcuni raggi argentati di luce lunare filtrano nella cripta, illuminando una fila di pietre tombali di marmo che sembrano tanti giganti addormentati. Tenendo ben stretta la Chiave d'Argento cerchi su ogni tomba la serratura che custodisce la leggendaria Pietra.

Finalmente la trovi, inserisci la Chiave, ma proprio in quel momento qualcosa ti interrompe: alzi lo sguardo, e vedi una strana creatura che avanza verso di te.

Vai al **334**.

201

Il sergente ordina ai suoi uomini di stare alla larga, perché è sicuro di riuscire a batterti senza l'aiuto di nessuno e vuole dimostrare a tutti la sua abilità nel combattere. Un sorriso di trionfo corre sulle sue labbra mentre solleva lancia e scudo e si avventa contro di te. Puoi combattere con qualsiasi arma, tranne che con un arco.

Sergente:
Combattività 18 Resistenza 27

Se vinci e il combattimento dura per 3 scontri o meno, vai al **15**.

Se il combattimento dura per più di 3 scontri, vai all'**87**.

202

La stanza è piccola, squallida e spoglia: c'è solo un giaciglio di paglia e un tappeto logoro sul pavimento. Chiudi la porta a chiave e ti distendi, usando lo Zaino come cuscino e il mantello come coperta. Nel bel mezzo della notte sei svegliato da un'intensa luce: è un'enorme stella che brilla come il sole e illumina a giorno la stanza: la guardi scomparire nel cielo prima di rimetterti a dormire. Ti sembra di aver chiuso gli occhi da un minuto, quando il suono forte e prolungato di una campana ti sveglia di soprassalto.

"Tutti in piedi! Sveglia! Sta albeggiando, miei giovani ospiti!" È la voce del proprietario della locanda. Ti vesti, raccogli l'equipaggiamento e vai a prendere il cavallo nella stalla.

Questa notte di riposo ti ha restituito 1 punto di Resistenza. Fai i necessari cambiamenti sul Re-

gistro di Guerra prima di ripartire alla ricerca della Strada degli Ottoni.

Vai al **300**.

203

Trattenendo il respiro aspetti che i nemici ti passino davanti. Quando l'ultimo dei cavalieri si avvicina, esci allo scoperto e lo attacchi di sorpresa. Quello cerca di alzare lo scudo per parare il colpo, ma la sua reazione è troppo lenta e non riesce a salvargli la vita. Mentre l'uomo ruzzola a terra tu afferri le redini e scappi portandoti dietro Cirillo ancora svenuto.

Vai al **188**.

204

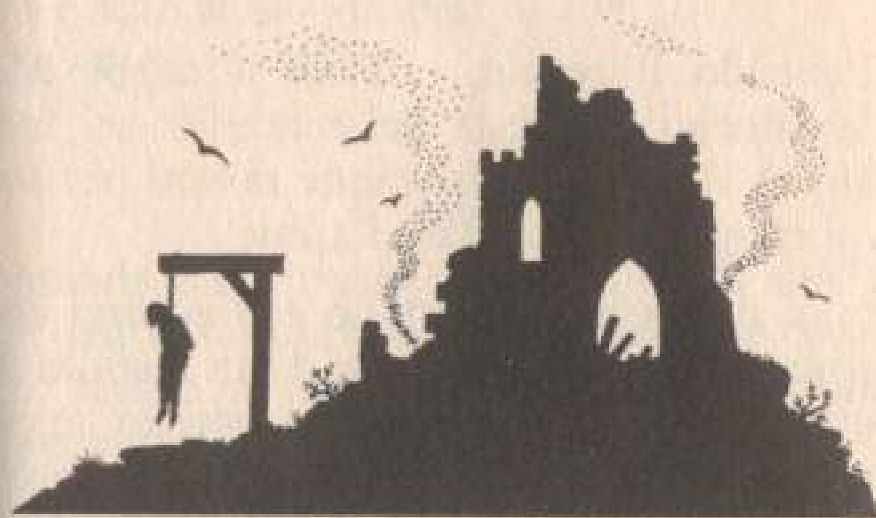
Il principe Ewevin sta tenendo una riunione, e il capitano torna dopo un'ora portando delle notizie inaspettate.

"Si parte questa notte" dice con voce ferma, "dobbiamo attaccare il ponte di Tekaro per farci strada oltre le porte della città. Sarà un'azione difficile: il ponte è molto ben guardato, ma col favor delle tenebre prenderemo il nemico di sorpresa!"

Molti degli uomini, pur essendo veterani induriti da innumerevoli e sanguinose battaglie, non riescono a nascondere la paura: quest'attacco è un suicidio! Le porte della città sono strenuamente difese dagli arcieri e non possono essere conquistate senza gravi perdite di vite umane.

"Ad ogni uomo saranno pagate mille Corone" continua il capitano, sperando che la promessa di una somma così cospicua faccia loro cambiare idea, ma pochi si convincono: a cosa servirà l'oro se perderanno la vita? "Quelli che vogliono combattere vengano vicino a me. Gli altri se ne vadano pure" urla alla fine il capitano.

Se vuoi restare col capitano e assalire le porte della città, vai al **126**.
Se decidi di andartene, vai al **280**.



205

Grazie al tuo Fiuto riesci a scoprire dei piccoli difetti sia nell'arco Jakan, sia nell'arco di Kaltenland. Se avessi scelto una di queste due armi le tue possibilità di vincita sarebbero state molto ridotte. Perciò, aiutato dalla tua capacità Rama-

stan, fai la scelta migliore: l'arco da caccia di Durenor.

Vai al **60**.

206

Senti che nella macchia d'alberi si nasconde qualche pericolo: la cantilena che senti fa parte di una cerimonia sacrificale.

Se vuoi sapere di che si tratta, vai al **13**.
Se preferisci continuare per la tua strada verso Soren, vai al **102**.

207

Trattenendo il respiro, allacci il cappio della corda attorno alla testa del martello: sei molto agitato e ci metti più di cinque minuti per stringere il cappio e recuperare l'arma.

Esamini da vicino il martello e ti accorgi che è un'arma molto preziosa, fatta di un metallo raro chiamato bronin, che sembra bronzo appena fuso, ma, diversamente dalla normale lega di rame e stagno, non si ossida con l'usura o l'età.

Se vuoi prendere questo Martello di Bronin, segnalo sul Registro di Guerra fra le altre armi. Quando te ne servirai in combattimento potrai aggiungere un punto alla tua Combattività. Siccome non c'è nessun altro oggetto di valore nella cappella, esci e torni da Cirillo.

Vai al **338**.

208

Con la tua capacità Ramastan individui subito il nascondiglio dell'uomo: è dietro un tavolo da lavoro sulla tua destra. Improvvisamente egli balza fuori, gettandoti in faccia un'ampolla di vetro, ma la tua abilità ti aveva messo in guardia: ti scansi e l'ampolla si schianta contro il muro, rompendosi. Subito l'aria si impregna del puzzo dell'acido corrosivo. Bestemmiando orribilmente l'uomo sfodera una spada e ti attacca.

Chanda l'Imbalsamatore:
Combattività 17 Resistenza 24

Puoi evitare il combattimento in qualsiasi momento, uscendo dal negozio, montando a cavallo e scappando via. Vai al **279**.
Se vinci, vai all'**8**.

209

Tremando dalla paura allenti la corda dell'arco e tiri, ma la freccia colpisce la sua pelle coriacea senza ferirlo e rimbalza sulla parete. Non c'è tempo per un secondo tentativo: abbandoni l'arco e ti prepari a combattere corpo a corpo.

Vai al **344**.

210

A meno di un chilometro dal villaggio la strada scende verso una stretta vallata dominata da un picco roccioso su cui è abbarbicato un vecchio castello semidistrutto. "Questo è il Castello di Taunor" dice Cirillo riparandosi gli occhi dal-

l'intensa luce del sole, "una meta per molti pellegrini: l'acqua della sua sorgente ha dei grandi poteri curativi". Così dicendo tira fuori dalla bisaccia un'ampolla di vetro e te la porge. "L'Acqua di Taunor potrebbe essere utile a un guerriero come te".

Se vuoi prendere l'ampolla di vetro e andare a riempirla d'acqua, vai al **63**.

Se decidi di non ascoltare il consiglio di Cirillo e preferisci continuare il tuo viaggio verso Varetta, vai al **134**.

211

Il capitano è un uomo imponente, alto, muscoloso, con gli zigomi sporgenti e la faccia poco segnata dalle innumerevoli battaglie. Ha i capelli biondi, così come la barba folta e i baffi che risaltano sulla pelle abbronzata. Sei stato invitato ad aggregarti alla sua compagnia e mentre bevi il tuo boccale di birra ascolti i racconti delle loro prodezze in guerra.

Il capitano e i suoi uomini raccontano di essere stanchi della guerra che si sta combattendo nel nord del paese. Il principe Janeval di Helin si è quasi rovinato perché ha venduto tutto ciò che aveva per continuare a combattere, senza speranza, contro il barone Maghao di Karkaste. Le truppe del principe sono demoralizzate e i mercenari disertano alla prima occasione. Ora il capitano sta reclutando uomini per una campagna nel sud: la guerra tra Salony e Slovia è a un punto tale che sicuramente c'è un sacco di denaro da guadagnare affiancandosi al Principe Ewevin nell'attacco di Tekaro.

"Mi sembra che tu sia un guerriero valoroso" il capitano si rivolge a te fissandoti negli occhi. "Perché non ti aggreghi a noi? Ho bisogno di uomini come te ed io pago con l'oro, stanne certo, non con le promesse. Partiremo per Tekaro all'alba: vuoi venire con noi?"

Gentilmente rifiuti l'offerta del capitano, dicendogli di essere venuto a Varetta con ben altri intenti.

"Cosa può fare un guerriero, oltre a combattere?" si chiede meravigliato il capitano, suscitando le risate dei commilitoni. Tu finisci la tua birra e dai la buonanotte al capitano e ai suoi uomini.

"Se cambi idea, raggiungici a Soren: scenderemo il fiume partendo di là tra due giorni. Pensaci!"

Se hai una Mappa di Varetta, vai al **17**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **104**.

212

Concludi l'affare (ricordati di fare i necessari cambiamenti sul Registro di Guerra) e prendi le redini del suo cavallo. "Buona fortuna, uomo del nord" ti dice mentre sali in sella, "spero che tu ritrovi il tuo compagno. È un uomo fortunato ad avere un amico come te!"

Lo saluti e ti lanci al galoppo.

Vai al **39**.

213

Segui l'uomo oltre una tenda, ed entri in un'altra stanza dal soffitto a volta: qui l'aria è pregna del puzzo di cadaveri e di acido conservante. Alcuni corpi di animali esotici sono esposti sopra mensole appese al soffitto e delle teste, destinate a diventare trofei, aspettano di essere lavorate sopra un tavolo.

L'uomo apre un elegante armadietto e tira fuori un vassoio d'argento, su cui sono appoggiate una bottiglia di vetro rosso e due coppe di cristallo che riempie di vino. Te ne offre una, dicendoti che ti aiuterà ad abituarti allo spiacevole odore del laboratorio.

Se vuoi accettare la sua offerta, prendi la coppa e vai al **288**.

Se preferisci rifiutare e uscire dal negozio, vai al **279**.



214

L'arco da caccia di Kaltenland è formato da molte strisce d'osso tenute assieme da strati di materiale fibroso: è l'arma ideale per cacciare i Baknar e i Kalkoth nelle distese ghiacciate di Kaltenland, ma non è assolutamente adatto ad una gara di precisione nel caldo clima delle Terre Tormentate. Quando incomincerà il torneo dovrai togliere 4 punti dalla tua Combattività per tutta la durata della gara.

Per iniziare il torneo, vai al **340**.

215

Il pirata è appena caduto ai tuoi piedi, che già tre suoi compagni si avventano su di te per vendicarne la morte.

Fratelli del Fiume:
Combattività 19 Resistenza 28

Se vuoi smettere di combattere dopo due scontri, vai al **286**.

Se vinci, vai al **111**.

216

Concentri tutta la tua capacità Ramastan cercando di trasmettere il calore delle tue mani nel corpo del mago. Egli trema tutto sforzandosi di parlare: "La Strada degli Ottoni . . . Varetta . . . trova Gunian il saggio . . . ti aiuterà . . . ti aiuterà nella tua ricerca . . ."

Vai al **46**.

217

Ti inerpichi tra le macerie, ma ogni speranza di poter fuggire va in fumo quando ti accorgi che dall'altra parte del muro si apre uno strapiombo. Non c'è niente da fare: da una parte c'è il precipizio, dall'altra il terribile mostro. Non ti resta altro che affrontarlo. Eccolo che arriva, soffiando orribilmente, e si prepara ad avventarsi su di te.

Se vuoi scansarti per evitare l'attacco dello Yashath, vai al **190**.

Se vuoi cercare di colpirlo, vai al **311**.

218

L'ondata di cavalli ti travolge, vieni orrendamente maciullato dagli zoccoli.

La tua ricerca e la tua vita finiscono qui.

219 *(fig. 13)*

Improvvisamente la porta della sala si chiude sbattendo fragorosamente. È entrato un giovane signore dalle sopracciglia scure, che indossa uno sgargiante costume dorato. Gesticola vistosamente per togliersi il mantello di velluto nero e con ostentazione chiede a gran voce vino e cibo: subito tre cameriere e l'oste si prodigano per servirlo. Si comporta con una tale arroganza che non ti meravigli affatto nel notare che il suo volto è segnato da innumerevoli cicatrici: il suo tono provocatorio deve avergli procurato diversi duelli.



(fig. 13) Con l'aria infuriata il giovane mette mano alla spada . . .

Il giovane decide di accomodarsi ad un tavolo già occupato da un vecchietto inoffensivo, e nel prendere posto lo insulta pesantemente, poi lo afferra per la collottola sollevandolo dalla sedia e lo scaraventa a terra: "Come osi sedere al mio tavolo, vecchio imbecille?"

Sconvolto e terrorizzato il vecchio cerca di scusarsi, ma è tutto inutile: l'uomo dà un calcio alla sua sedia e si avvicina al malcapitato, già pronto a sfoderare la spada. Tutti nella taverna osservano la scena nel silenzio più assoluto: il giovane ha intenzione di uccidere il pover'uomo.

Se possiedi un arco, vai al **301**.
Se non lo possiedi, vai al **78**.

220

Un'iscrizione logorata dalle intemperie dice che questa è l'effigie di Vynar Jupe, il capo di una banda di malfattori che depredavano viaggiatori e mercanti. Nonostante le sue azioni criminose, arrivate anche all'assassinio, la sua popolarità in questo villaggio è rimasta intatta perché è stato un uomo coraggioso e pieno di risorse e non ha mai dato fastidio ai suoi concittadini. Alle sue imprese, e a quelle di una ventina di suoi seguaci, pose fine l'ascia di un boia, dopo un processo collettivo ad Amory.

Nel ventre della statua c'è una fessura dove possono essere infilate delle Corone d'Oro: infatti l'iscrizione afferma che chiunque renda omaggio alla statua di Vynar Jupe sarà protetto dal suo spirito, ed eviterà di venir rapinato.

Se vuoi fare una donazione, infila alcune Corone d'Oro nella fessura e poi lascia il villaggio (ricordati di cancellare dal Registro di Guerra le monete d'Oro che hai donato).

Vai al **73**.

221

Il soldato prende una torcia dal sostegno nel muro e torna verso di te. Tenendo alta la fiamma guarda attentamente te e il tuo cavallo, sfregandosi pensosamente il mento.

"Vieni da Varetta o da Soren? In ogni caso è una lunga cavalcata: devi essere esausto! Entra pure, ma la prossima volta ricordati di procurarti un Trans; alcuni dei miei colleghi non sono così comprensivi!"

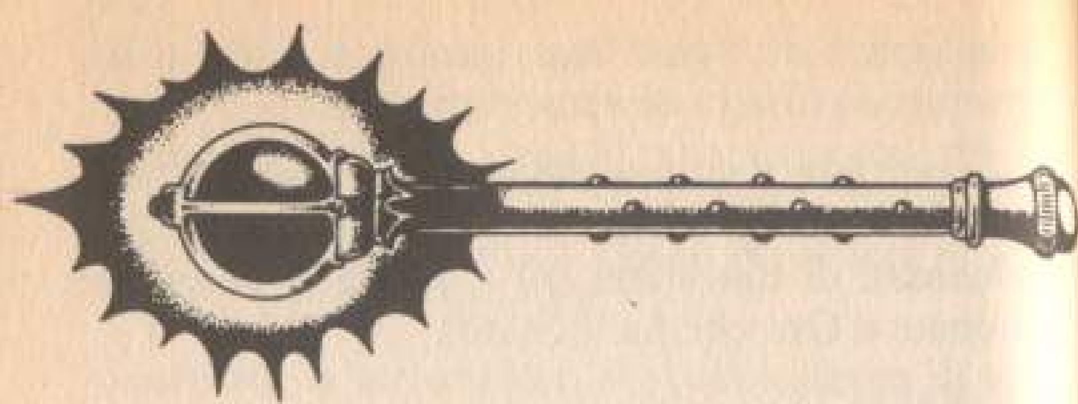
Ringrazi la guardia ed entri in città.

Vai al **129**.

222

Il mostro si getta su di te dalla cima delle scale, ma tu resti immobile e riesci a sferrare un colpo preciso al collo della creatura, uccidendola all'istante. Ma ora il corpo del mostro ti crolla addosso, schiacciandoti al suolo. Perdi 12 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al **106**.



223

Sfortunatamente hai perso la scommessa. Il prestigiatore aveva detto che almeno uno dei due stava mentendo: ma se uno dei due stava mentendo, allora anche l'altro non aveva detto la verità. Entrambi avevano mentito.

Cancella dal Registro di Guerra le Corone d'Oro che avevi puntato e poi vai a chiedere una stanza per la notte, andando al **253**.

224

"Per l'inferno!" urla il capitano. "Ci siamo arenati!!"

Non ha neanche finito di pronunciare queste parole che un gancio uncinato, trattenuto da una lunga corda, cade dall'alto arpionando il parapetto della nave. Subito ne seguono altri e, tra la nebbia, riesci a distinguere la sagoma di alcune imbarcazioni che si stanno avvicinando.

"I Fratelli del Fiume!" grida il timoniere. "Preparatevi a respingere l'abbordaggio!"

Un po' più in là, sul ponte, uno degli uomini del capitano è colpito in pieno da una coltellata: subito i suoi compagni gli si avvicinano per aiutarlo, ma in quell'attimo i pirati scavalcano il parapetto e il pover'uomo è travolto dalla loro furia.

"Serrate le file!" urla il capitano, e subito i suoi uomini ubbidiscono unendo gli scudi e resistendo nelle loro posizioni. Altri pirati stanno salendo a bordo: uno di loro, un uomo magrissimo con un orecchio solo e il naso schiacciato, sorride crudelmente, pensando di farti fuori.

Se hai un arco e vuoi usarlo, vai al **170**.

Se vuoi prepararti a combattere con un'altra arma, vai al **92**.

Se preferisci evitare il combattimento, vai al **286**.

225

Fermi il cavallo sotto l'ampia arcata di pietra della porta a sud. Dalle mura ti giunge una voce: "Cavaliere, mostra il tuo lasciapassare!"

Senti il rumore sordo di una serratura che si apre e due guardie che indossano una cotta di maglia si presentano davanti a te, guardandoti con sospetto e ripetendo la richiesta.

Se vuoi dir loro che non possiedi un lasciapassare, vai al **55**.

Se vuoi cercare di passare ugualmente dal cancello aperto, eludendo la loro sorveglianza, vai al **261**.

continua

Se vuoi corromperli perché ti lascino passare, vai al **9**.

226

Spingi con tutta la tua forza le enormi porte, ma non c'è niente da fare: sono chiuse a chiave!

Se vuoi bussare alla porta del tempio, vai al **242**.

Se preferisci entrare nell'osservatorio, vai al **127**.

Se vuoi seguire il corridoio che corre lungo la fiancata del tempio, vai al **327**.

227

Hai fatto appena un centinaio di metri quando l'ultimo cavaliere si gira per sistemare Cirillo che sta scivolando dalla sella. Subito cerchi di nasconderti, ma quello ti vede e grida: "È qui!" I cavalieri tornano sui loro passi per cercarti.

Se possiedi un arco e vuoi tirare appena saranno sotto mira, vai al **20**.

Se vuoi prepararti a combattere con un'altra arma, vai al **203**.

228

Il vino rosso ha un profumo delizioso: l'uomo deve avere una grande stima di te, dal momento che questo genere di vino è rarissimo e molto costoso.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **136**.

Se non possiedi quest'Arte, bevi il vino e vai all'**84**.

229

Gli Ogron non sono dei grandi arcieri, e sebbene tu sia distante solo una decina di metri non riescono a colpirti. Appena la zattera tocca la banchina, salti a riva e ti inerpichi tra le rocce verso lo sbocco della fogna.

Vai al **249**.

230

"Facciamo un brindisi in onore del nostro amico!" grida il soldato dalla faccia butterata. "All'onore in battaglia!" fa eco un uomo dai capelli rossi alla sua sinistra. "E a un ricco bottino per il vincitore!" esclama un terzo. Tutti ridono di cuore e alzano i boccali, scolando fino all'ultima goccia di birra.

I fumi dell'alcool sciolgono loro la lingua e tu ne approfitti per chiedere cosa sanno della Pietra della Sapienza di Varetta.

"È solo una leggenda" balbetta quello dai capelli rossi, "solo una stupida leggenda". "Non è vero" interviene quello butterato, "la Pietra esiste, ma è andata perduta moltissimi anni fa. È una pietra magica: ha dei poteri che possono trasformare un pover'uomo in un re".

Sentendo queste parole il rosso ridacchia, ma l'altro, incurante, continua: "Una volta la Pietra della Sapienza era incastonata nel trono di Lyris, a Varetta, nella Torre del Re. Centinaia di anni fa, durante una lunga guerra, venne rubata da un principe di nome Kaskor che la pose nel suo scettro dorato e la usò in battaglia come strumento ispiratore dei suoi fanatici seguaci. Egli credeva che la pietra lo rendesse invulnerabile, ma le cose non stavano così: durante una battaglia presso Rhem fu ucciso, lo scettro dorato gli cadde di mano inabissandosi nelle profondità delle acque del fiume Storn e la Pietra della Sapienza andò perduta. Ma la storia non finisce qui: durante questi lunghi anni molti hanno raccontato di aver ritrovato lo scettro, mentendo per avidità di potere. Infatti correva voce che chiunque avesse ritrovato la Pietra sarebbe stato di diritto il sovrano di tutte le Terre Tormentate. Questo è il motivo per il quale molti diabolici e malvagi guerrieri l'hanno inutilmente cercata. Se vuoi saperne di più, devi andare a Varetta: lì ci sono molti uomini dotti che hanno dedicato la loro vita allo studio della Pietra della Sapienza. Sono gli studiosi e i saggi della Strada degli Ottoni: solo loro ti potranno aiutare!"

Ringrazi il soldato per il suggerimento e lasci la compagnia.

Se ora vuoi ordinare qualcosa da mangiare, vai al **172**.

Se invece vuoi chiedere una stanza per la notte, vai al **232**.

231

Aiuti il capitano a portare i suoi acquisti: due grandi e pesanti bauli di legno. Mentre esci dalla farmacia ti dice di essere ansioso di tornare a bordo al più presto. I suoi uomini sono valorosi guerrieri ma pessimi marinai, e teme che durante la sua assenza abbiano dimenticato il loro lavoro e si siano tutti ubriacati. Ma, una volta tornati a bordo del *Kalvena*, le sue paure si rivelano infondate: ogni cosa è in ordine e la barca è pronta per salpare. "Mollate gli ormeggi!" grida il capitano, che si sta divertendo a giocare al marinaio. "Saremo a Rhem al calar della notte!"

E infatti, quando le prime ombre scendono sulle acque del fiume Storn il *Kalvena* fa il suo ingresso nel porto di Rhem.

Vai al **124**.



232 *(fig. 14)*

Il proprietario della taverna è un ometto grasso e viscido che ispira poca fiducia. Ad una corda appesa al polso è legato un lurido straccio con cui pulisce i tavoli.

"Sei fortunato, amico" ti dice, cercando qualcosa nella tasca del grembiule a righe, "abbiamo ancora una stanza, la numero 17". Tira fuori una chiave di metallo e la appoggia sul bancone. "Fanno 3 Corone d'Oro, pagamento anticipato".

Lo paghi (ricordati di cancellare le Corone dal Registro di Guerra) e infili la chiave in tasca. Il gorgogliare del tuo stomaco ti ricorda che hai bisogno di mettere qualcosa sotto i denti.

Se vuoi sederti e ordinare qualcosa da mangiare, vai al **328**.

Se preferisci consumare uno dei tuoi Pasti in camera, vai verso le scale al **219**.

233

Riconosci subito l'anziano uomo che ti sta di fronte, calmo e sorridente: è lo stesso che hai incontrato qualche anno fa in una capanna sulla strada per Randong e che ti aveva dato la pergamena in cui erano predetti i pericoli dell'Altare del Sacrificio.

"Benvenuto, Lupo Solitario!" ti dice. "Ancora una volta le stelle hanno voluto che le nostre strade si incrocino".

Vai al **6**.



(fig. 14) "Sei fortunato, amico; ho ancora una stanza libera".

234

Dall'interno dell'elmetto di acciaio nero una voce grida: "Muori, uomo del nord!" Il guerriero si scaglia contro di te, tenendo un'ascia in mano. Non puoi evitarlo e devi combattere fino alla morte. A causa della velocità del suo attacco non puoi usare l'arco.

Cavaliere nero:
Combattività 24 Resistenza 26

Se vinci, vai al **28**.



235

Nella fioca luce della fogna riesci appena a distinguere i contorni delle pareti e a leggere la mappa di Tekaro. La cattedrale è proprio al centro della città, circa a mezzo chilometro dal punto in cui due fiumi confluiscono, e spostata ad est rispetto all'entrata della fogna. Ripieghi la mappa e ti incammini.

Vai al **269**.

236

La freccia sibila nell'oscurità, colpendo di striscio la testa della creatura, che urla di dolore. Purtroppo non sei riuscito ad ucciderla, ed essa si avventa contro di te con gli artigli affilati pronti a ghermirti. Cerca di colpirti al capo, ma riesci a schivarti giusto in tempo per evitare di essere decapitato. Ora devi prepararti a combattere a corpo a corpo, perché il mostro sta per attaccare di nuovo.

Vai al **343**.

237

Un gruppo di persone si è raccolto per guardare la lotta. Quando sferri il colpo mortale, come tanti avvoltoi tutti si avventano urlando sul cadavere per arraffare ogni cosa.

Disgustato dal loro comportamento, te ne vai in groppa al tuo cavallo.

Vai al **279**.

238

A circa cento metri dalla porta est, dalla quale sei entrato in città, vedi una placca d'ottone fissata con delle borchie in cima ad un'arcata. L'insegna dice:

CORPORAZIONE DEI BANDITORI

Se vuoi scendere da cavallo ed entrare, vai al **25**.

continua

Se non vuoi entrare, puoi continuare verso est fino a un incrocio:

Se vuoi prendere la strada che porta a nord, vai al **79**.

Se vuoi prendere quella che porta a sud, vai al **147**.

239

Tuttavia vedi che Cirillo comincia ad innervosirsi: capisci che ha paura di rimanere da solo, dopo l'incontro con Roark. "Sei diretto a Varetta?" ti chiede. "Forse potremmo viaggiare insieme! Ci devo andare anch'io e conosco molto bene la strada: ti assicuro che non è prudente viaggiare da soli".

Indugi, considerando la prospettiva di viaggiare con questo vecchio: certo, ti potrebbe far compagnia e il viaggio sembrerebbe più corto, ma d'altra parte temi che ti sia d'impaccio e che rallenti la tua marcia. Stai quasi per rifiutare, quando il vecchio dice qualcosa che ti convince a partire con lui.

Vai al **319**.

240

Mentre ti avvii verso il suo tavolo, tre imponenti guardie del corpo ti bloccano. Il mercante ti sbircia da sotto la falda del cappuccio di velluto e chiede: "Cosa vuoi da me, straniero?"

Se vuoi chiedergli la direzione della Strada degli Ottoni, vai al **47**.

Se gli dici che vuoi fare un affare con lui, vai al **189**.

Se decidi di scusarti, vai al **312**.

241

In cima alla collina c'è una piccola capanna, proprio accanto al sentiero. Sotto il porticato un'anziana donna sta pelando della frutta con un coltello di legno: fermi il tuo cavallo e la vecchia ti dà il benvenuto sorridendo.

Se vuoi chiederle se ha visto passare dei cavalieri, vai al **110**.

Se preferisci continuare per la tua strada, vai al **3**.

242

Un silenzio di tomba cala tra i fedeli quando bussi alla porta del tempio. Senti una chiave girare nella serratura e pian piano la porta si apre: un centinaio di occhi ti fissano con sospetto e un sacerdote dalla veste dorata avanza verso di te lungo la navata centrale. È rosso di rabbia e subito ti chiede il motivo della tua intrusione. Quando rispondi che sei venuto in cerca della Pietra della Sapienza, un sussulto d'orrore percorre l'assemblea.

Improvvisamente la porta si chiude alle tue spalle. Tutti sfoderano lunghi pugnali ricurvi da sotto le tonache e si avventano su di te con lo sguardo pieno d'odio, facendoti a pezzi.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui.

243

Il puzzo fetido dell'alito della creatura ti fa vomitare, ma riesci a scoccare la freccia.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **155**.
Se va da 4 a 8, vai al **292**.
Se va da 9 a 12, vai al **264**.

244

La pioggia di frecce uccide all'istante il tuo cavallo, che cadendo ti sbalza di sella facendoti cadere su una catasta di legna. Gli arcieri hanno abbattuto le prime due file di cavalieri, ma l'attacco continua: non c'è tempo per pensare ai morti e ai feriti. I cavalieri continuano a lanciarsi al galoppo sul ponte e tu ora sei proprio nella loro traiettoria.

Se vuoi saltare oltre il parapetto del ponte, per evitare di essere travolto dai cavalli, vai al **38**.

Se decidi che la miglior cosa da fare è restare immobile, vai al **218**.

Se vuoi metterti a correre verso la porta di Tekaro, vai al **329**.

245

Prima di tutto decidi quante Corone d'Oro vuoi puntare e segnale in margine al Registro di Guerra. Poi pensi un po' all'indovinello e decidi che ci possono essere solo quattro combinazioni possibili. Ripeti dentro di te l'indovinello prima di prendere una decisione: "Io sono un ragazzo", ha detto quello con i capelli scuri. "Io sono una ragazza", ha detto quello biondo.

Se pensi che entrambi abbiano detto la verità, vai al **50**.

Se credi che il primo abbia detto la verità e che il secondo abbia mentito, vai al **113**.

Se credi che il primo abbia mentito e il secondo abbia detto la verità, vai al **223**.

Se hai deciso che entrambi hanno mentito, vai al **62**.

246

Il mostro passa a pochi centimetri dal tuo nascondiglio, ma miracolosamente non ti scopre. A poco a poco il suono della sua terribile risata svanisce nell'oscurità e così decidi di uscire dalla nicchia e salire le scale fino alla superficie.

Arrivato nella cappella trovi la tua ampolla ancora intatta e senza perdere tempo la riempi con l'Acqua di Taunor (quest'acqua di sorgente ti può restituire 6 punti di Resistenza). Puoi berla ora o mettere l'ampolla nello Zaino per usarla in futuro. (Ricordati di segnarla sul Registro di Guerra.)

Ora decidi di tornare subito da Cirillo, perché lo Yashath è nei dintorni e potrebbe attaccare da un momento all'altro.

Vai al **338**.

247

La strada scende verso un'ampia vallata che porta i segni della guerra; il paesaggio è pieno di case abbandonate dalle mura diroccate o bruciate. Attraversi un ruscello stagnante sopra uno sgangherato ponte di legno e sali fino in cima ad un'altura. Ti avvicini ad una macchia d'alberi e senti una strana cantilena proveniente dall'interno del boschetto.

Se vuoi scendere da cavallo e cercare di scoprire da dove arriva quel canto, vai al **13**.

Se preferisci ignorarlo e continuare per la tua strada verso Soren, vai al **102**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **206**.

248

Le guardie balzano dal carro e ti chiudono in un cerchio di spade. Il loro capo si fa avanti e urla: "Getta l'arma, straniero, o ti daremo in pasto ai corvi!"

Se vuoi reagire e attaccarlo, vai al **201**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, vai al **322**.



249

C'è un grande buco nella grata, largo abbastanza da poterci passare con facilità. Le acque putride che arrivano alla griglia sono piene di ogni genere di lerciume: un vero paradiso per topi e parassiti. Ma mentre avanzi nella fogna scopri con sorpresa che non c'è traccia di ratti, né di qualsiasi altra forma di vita. Ad intervalli regolari delle colonne circolari salgono fino al soffitto, ma sono troppo piccole e scivolose per arrampicarvisi. Dopo un quarto d'ora arrivi in un punto dove due canali confluiscono nel corso principale.

Se vuoi continuare dritto, vai al **269**.
Se vuoi andare a sinistra, vai al **318**.
Se vuoi andare a destra, vai al **339**.
Se hai una Mappa di Tekaro, vai al **235**.

250

Riconosci le bacche rossastre della pianta di Alether: sono molto ricercate, specialmente da soldati e guerrieri, perché aumentano potenza e abilità durante il combattimento.

Se vuoi comperare delle Bacche di Alether, vai al **123**.

Se non vuoi o non puoi comperarle, sali a cavallo e lascia il villaggio, andando al **100**.

251

La stanza si rivela una delusione: per cinque Corone d'Oro ti aspettavi una certa comodità,

ma questa piccola e squallida camera lascia molto a desiderare. C'è del vapore che si alza da una grossa botte scoperchiata, in un angolo: sulle prime pensi che sia una trovata per riscaldare la stanza, ma quando ti avvicini e scopri che la botte è piena d'acqua insaponata, capisci che quello è il tuo bagno caldo.

Ti lavi e ti metti a dormire, ma nel bel mezzo della notte sei svegliato da un'intensa luce: è un'enorme stella che brilla come il sole e illumina a giorno la stanza. La guardi scomparire nel cielo prima di rimetterti a dormire. Ti sembra di aver chiuso gli occhi solo da un minuto, quando il suono fortissimo e prolungato di una campana ti sveglia di soprassalto.

"Tutti in piedi! Sveglia! Sta albeggiando, miei giovani ospiti!" È la voce del proprietario della locanda. Ti vesti, raccogli il tuo equipaggiamento e vai a prendere il cavallo nella stalla. Questa notte di riposo ti ha restituito 3 punti di Resistenza: fai i necessari cambiamenti sul Registro di Guerra, prima di ripartire alla ricerca della Strada degli Ottoni.

Vai al **300**.

252

Un grosso applauso rompe il silenzio quando la tua freccia colpisce il bersaglio: hai vinto! Sono tutti eccitati per aver assistito ad un torneo così entusiasmante e ti corrono incontro per congratularsi con te. L'ometto col panciotto argentato ti consegna il premio: un magnifico arco costruito col legno di una quercia argentata. Quest'arma ti consentirà di aggiungere 3 punti ogni volta che potrai usare un arco e dovrai scegliere un numero dalla Tabella del Destino. Segnalo sul Registro di Guerra fra le Armi, chiamandolo Arco di Quercia Argentata e fai una nota sulle sue particolari caratteristiche.

Vai al **33**.

253

"Sei arrivato appena in tempo" dice l'oste, mostrandoti i vetri delle finestre rigati dalla pioggia. "Stanotte farà un tempo d'inferno".

Una stanza costa 2 Corone d'Oro, più un'altra Corona per il riparo del cavallo. Anche una cena a base di uova sode e pane nero ti costerà 1 Corona, a meno che tu non preferisca consumare uno dei Pasti che hai nello Zaino. In ogni caso devi mangiare qualcosa, o perderai 3 punti di Resistenza.

Se vuoi pagare all'oste la stanza per una notte, vai al **35**.

Se non hai il denaro necessario per pagare la stanza, vai al **54**.

254

Corri giù per una scala verso il ponte inferiore, ma appena metti piede sulla piattaforma insozzata di sangue vieni assalito alle spalle da due pirati.

Pirati:
Combattività 18 Resistenza 27

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, sottrai 2 punti dalla tua Combattività per il primo scontro di questo combattimento.

Se vinci, vai al **77**.

255

Una sensazione di dolore ti invade il capo, mentre la voce dell'uomo ti giunge alle orecchie. Senti di essere attaccato da qualche potente forza mentale, ma il tuo Scudo Psichico riesce a bloccare questo assalto. Comunque fingi di essere agonizzante, sperando che l'uomo ci caschi: tutti gli altri della processione sembrano gioire della tua sofferenza e si avvicinano a te, pronti a colpirti coi loro pugnali.

Se vuoi evitare di essere accerchiato, vai al **289**.

Se preferisci combattere contro questi uomini diabolici, vai al **194**.

256

Barbarossa ti porta in un locale che assomiglia di più a una sala per cerimonie che ad una taverna. La locanda delle Spade Incrociate è la più grande e rumorosa che tu abbia mai visto. Molti soldati entrano ed escono in continuazione, e le stalle sono così ampie da poter contenere i cavalli di un'intera armata. Sistemi il tuo cavallo ed entri con Barbarossa dalle massicce porte di legno di quercia.

"Birra per il mio amico!" ordina a gran voce Barbarossa, e subito una cameriera si affretta ad obbedire. Poi ti indica un tavolo in mezzo alla sala e, rivolgendosi a te, dice: "Eccolo là! Vieni a conoscere il capitano".

Vai al **211**.

257

La carica d'energia ti colpisce al petto ustionandoti. Urli disperatamente per l'insopportabile dolore, cercando ugualmente di controllare i tuoi movimenti: niente da fare. Sei prigioniero nel raggio luminoso, che ti solleva in aria. Poi, di colpo, la carica svanisce e tu precipiti al suolo, inerme, da un'altezza di oltre cento metri, e ti sfracelli sulle rocce dell'altare.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui, sull'altare sacrificale dei Druidi dei monti Ceners.

258 *(fig. 15)*

Si sente il rumore di un catenaccio che si apre, e il cancello lentamente si spalanca. "Finalmente, Esmondo! Era ora che . . ." a Cirillo si mozza la voce in gola e le pupille si dilatano dalla sorpresa: davanti a voi c'è un guerriero a cavallo che indossa un'armatura nera e dorata. Con il braccio destro impugna una balestra e la punta contro di voi, poi senza un attimo di esitazione preme il grilletto e fa partire il colpo.


(fig. 15) Ed ecco che punta la sua balestra e tira il grilletto...

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **283**.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, vai al **164**.

Se non possiedi neanche una di queste Arti, vai al **97**.

259

C'è una porta, vecchissima e semidistrutta: se vuoi scoprire cosa c'è oltre, devi prima togliere la sporcizia che blocca i cardini.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa o del Raggio Psichico, vai al **186**.

Se non possiedi neanche una di queste Arti, vai al **156**.

260

"Non abbiamo bisogno di compagnia", sbotta un guerriero con le guance segnate dalle cicatrici. "Dicci quello che devi dire oppure vattene, se non vuoi provare sulla tua pelle le lame delle nostre spade!"

Se decidi di presentarti, vai al **130**.

Se vuoi sfidarli, vai al **159**.

Se preferisci ignorarli, sederti ad un altro tavolo e ordinare da mangiare, vai al **172**.

261

Sproni il cavallo e in un batter d'occhi riesci a superare le guardie, ma non hai ancora oltrepas-

sato la porta che altri due uomini ti si presentano davanti, bloccandoti la strada. Questi sono armati di lunghe lance e te le puntano al petto: ti conviene fermare il cavallo se non vuoi fare una brutta fine.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, aggiungi 3 al numero scelto.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **99**.
Se va da 3 a 6, vai al **187**.
Se va da 7 in poi, vai al **22**.

262

Il Kloon ti fissa con uno strano sorriso sulle labbra: "Aspettami qui" ti dice, mentre esce da una porta e la sbatte richiudendola.

Se vuoi aspettarlo, vai al **116**.
Se vuoi uscire e continuare per la tua strada, vai al **105**.
Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **58**.

263

"Co . . . cosa vuoi?" balbetta il mercante, nascondendosi dietro il tavolo. Le sue maniere arroganti sono scomparse da quando hai battuto le sue guardie del corpo, e ora è terrorizzato.

Sposti il tavolo, lo afferri per il risvolto della giacca e lo sollevi in piedi.

"Rilassati, amico! Voglio solo sapere come arrivare alla Strada degli Ottoni". Il mercante ti guarda incredulo e il sudore gli cola dalle tempie. "La . . . la Strada degli Ottoni?" continua a balbettare, "ce . . . certo . . . lascia che ti mostri!"

Tremando, l'uomo tira fuori di tasca un pezzo di pergamena e vi disegna la direzione per la Strada degli Ottoni: si trova dalla parte opposta della città, vicino alle mura ad ovest. Afferri la pergamena dalle mani sudate del mercante e, scavalcando i corpi delle guardie, fai per andartene, quando senti un forte rumore: l'uomo è svenuto, cadendo disteso a terra.

Vai al **17**.

264

La creatura di colpo si ferma, come paralizzata da qualche forza invisibile: dalla bocca le esce un terribile ruggito e stramazza al suolo, morendo pochi istanti dopo. Il suo corpo continua a tremare violentemente ancora per qualche minuto, poi giace immobile nel fango e nella sporcizia del pavimento della cappella.

Vai al **112**.

265

La freccia gli si conficca profondamente nel petto, e cade a terra urlando di dolore. I suoi compagni tornano sui loro passi e scappano velocemente non appena cerchi di avvicinarti.

Vai al **77**.

266

La birra fresca ti ridà 1 punto di Resistenza. Mentre vuoti il tuo boccale, continui ad osservare l'uomo seduto e noti che non si è accorto della tua presenza. Una volta scolata la birra, sbatti il boccale sul bancone, sperando di svegliarlo: nessuna reazione. In ogni caso pensi che dovresti ringraziarlo prima di uscire dal locale.

Vai al **93**.

267

Questa notte decidi di continuare a viaggiare: nella pianura di Varetta l'unico a farti compagnia sulla lunga, monotona strada per Soren è il vento che ulula. Quando finalmente comincia ad albeggiare, ti ritrovi nei pressi di un piccolo villaggio dalle case di legno. Di fronte alla bottega del maniscalco c'è una statua che rappresenta un giovane uomo dall'aspetto un po' rozzo.

Se vuoi vedere da vicino la statua, vai al **220**.

Se preferisci ignorarla e continuare per la tua strada, vai al **73**.

268

Tiri con tale impeto la corda, per colpire gli occhi scintillanti della creatura, che ti tagli un dito.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 al numero che hai scelto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **155**.
Se va da 6 a 8, vai al **236**.
Se va da 9 a 12, vai al **75**.

269

Un centinaio di metri più avanti ti imbatti in una scalinata di pietra: porta ad una botola seminascosta nel soffitto.

Se vuoi dare un'occhiata alla botola, vai al **107**.

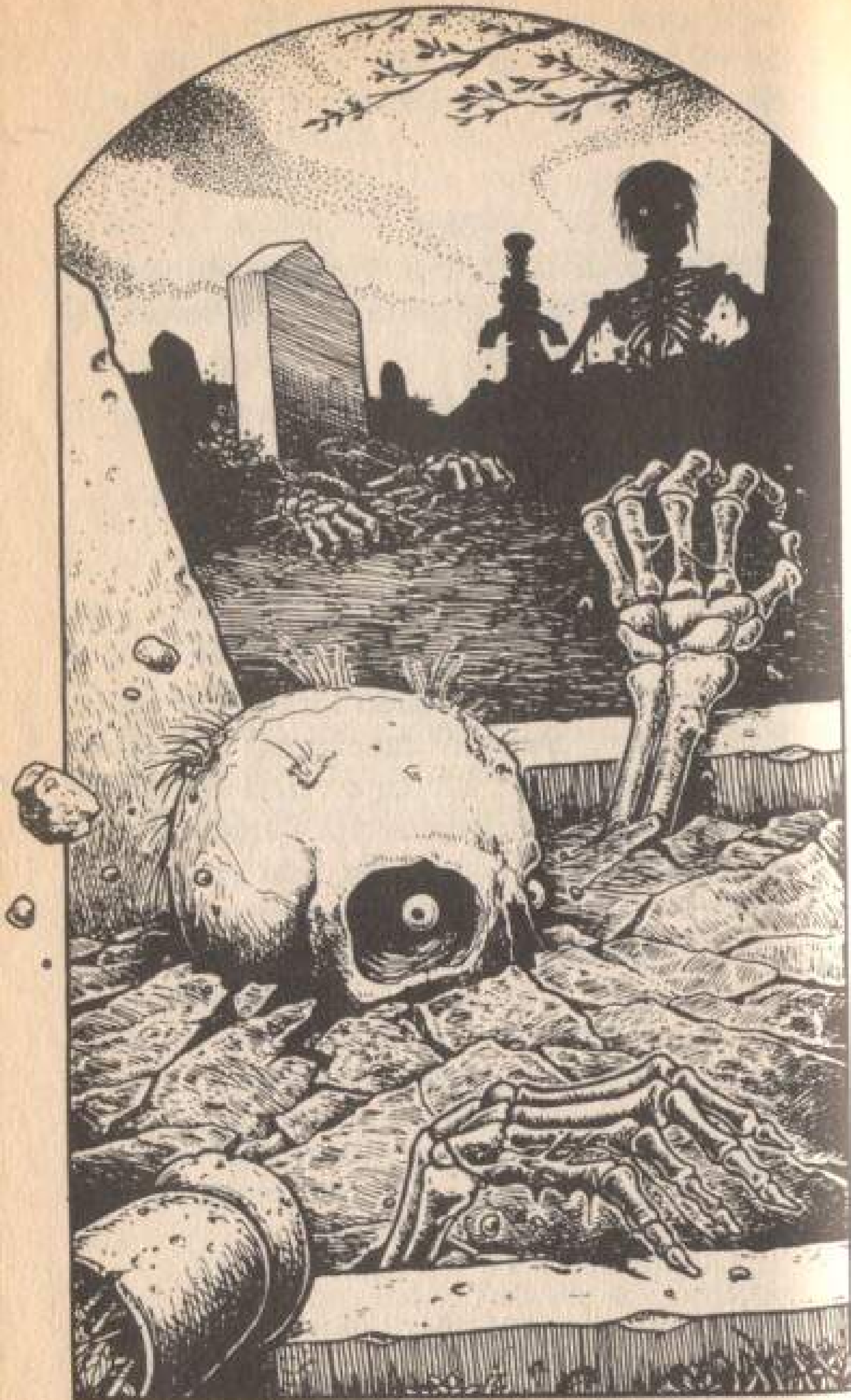
Se preferisci continuare nei cunicoli della fogna, vai al **120**.

270 *(fig. 16)*

Sopra la chiesa sta prendendo forma un vortice di fumo scuro, facendo cadere su ogni cosa un'oscurità sepolcrale. L'erba e i fiori si irrigidiscono in una morsa di ghiaccio, l'aria è invasa da un rumore che le orecchie non riescono a sopportare e la terra comincia a tremare sotto i tuoi piedi: sul terreno si aprono larghe voragini, e ne fuoriescono una ventina di braccia scheletriche che afferrano le zampe del tuo cavallo. Nitrendo imbizzarrito, l'animale si impenna e ti sbalza di sella facendoti cadere tra le braccia dei morti viventi.

Morti Viventi:
Combattività 18 Resistenza 35

Sei stato colto di sorpresa, quindi perdi 2 punti di Combattività per i primi due scontri del com-



(fig. 16) Finisci nel gelido abbraccio dei morti viventi . . .

battimento, a meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto. I Morti Viventi sono immuni al Raggio Psichico e allo Psicolaser. Inoltre, a causa del freddo tremendo, perdi 2 punti di Resistenza in ogni scontro del combattimento, a meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Difesa.

Se vinci, vai al **326**.

271

Hai fatto appena un centinaio di metri, quando senti un grido: "Al ladro! È un ladro di cavalli! Non lasciatelo scappare!"

Sproni il cavallo e ti allontani il più velocemente possibile dal campo di gara, seguendo la strada principale. Ma a quelle grida gli arcieri che hanno partecipato alla gara preparano le armi per colpirti.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale o del Fiuto, aggiungi 3 al numero scelto.

Se il totale è 5 o meno, vai al **52**.
Se va da 6 in poi, vai all'**81**.

272

L'aria è pregna dell'odore di erba bagnata: il sole si alza sopra gli alberi e la nebbia mattutina scende dai fianchi delle colline. A mezzogiorno raggiungi un piccolo villaggio dove, sulla piazza principale si affacciano delle casupole decorate

con grazia e semplicità. Proprio in mezzo c'è un santuario con un massiccio altare ovale, e alla sua ombra siede un gruppo di vecchie: stanno prendendosi cura di alcuni ramoscelli di bacche rossastre che crescono al riparo dal sole.

Se vuoi fermarti e dare un'occhiata al santuario, vai al **342.**

Se vuoi continuare verso Varetta, vai al **100.**

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **250.**

273

"È la tassa che devi pagare per poter entrare ad Amory!" risponde l'uomo, irritato dalla tua ignoranza delle usanze locali. "Qui siamo nel Lyris, Amory invece è nella regione di Salony" continua a spiegarti, enfatizzando ogni sillaba come se stesse parlando con uno stupido. "Hai . . . bisogno . . . di . . . un . . . Trans . . . per . . . entrare . . . ad . . . Amory".

Se vuoi comperare un Trans, pagagli 3 Corone d'Oro e vai al **304.**

Se preferisci ignorarlo e continuare per la tua strada, vai al **146.**

Se decidi di insegnargli le buone maniere, vai al **160.**

274

Inciti il cavallo e salti con facilità: ora le grida di rabbia delle guardie si confondono con gli applausi di qualche spettatore che ha osservato la



tua capacità di controllare l'animale, e il tuo coraggio. Le guardie di Quarlen sono famose per essere arroganti e presuntuose: chiunque riesce a farsi gioco di loro non può che riscuotere successo tra la gente. Gli applausi e le grida si affievoliscono, e decidi di fermarti per dare un'occhiata intorno.

Vai al **332.**

275

Alla fine della strada ti fermi per guardare la vetrina di un negozio. Ci sono delle affascinanti collezioni di mappe e carte di molte città e regioni di Magnamund. Entri nel negozio e ti metti a scartabellare tra gli scaffali. Tre mappe attirano particolarmente la tua attenzione: una Mappa di Sommerlund (5 Corone d'Oro); una Mappa di Tekaro (4 Corone d'Oro); e una Mappa di Luyen (3 Corone d'Oro).

Le mappe vanno messe nello Zaino. Se vuoi comperarne qualcuna fai i necessari cambiamenti sul Registro di Guerra prima di tornare alla farmacia.

Vai al **231**.

276

Concentri i tuoi poteri Ramastan sul martello e lentamente lo fai sollevare. Riesci a tirarlo su e ad afferrarlo per esaminarlo da vicino: è un'arma molto preziosa, fatta di un metallo raro chiamato bronin, che sembra bronzo appena fuso ma, diversamente dalla normale lega di rame e stagno, non si ossida col tempo e con l'usura. Se vuoi prendere questo Martello di Bronin, segnalo sul Registro di Guerra fra le altre armi. Quando te ne servirai in combattimento potrai aggiungere 1 punto alla tua Combattività.

Siccome non c'è nessun altro oggetto di valore nella cappella, esci e torni da Cirillo.

Vai al **338**.

277

La reazione dell'uomo è sorprendentemente veloce: ti sbatte in testa il vassoio d'argento e scappa da un'arcata nel retro del negozio.

Se vuoi inseguirlo, vai al **94**.
Se decidi di lasciarlo andare, lascia il negozio e vai al **279**.

278

Ti volti e vedi con orrore un mostro emergere dall'oscurità: le sue urla ti fanno rabbrividire e cerchi disperatamente di evitare di essere colpito dai suoi affilatissimi artigli. Perdi l'equilibrio e finisci disteso nel fango, ferendoti al braccio. Ti rialzi subito, ma perdi 3 punti di Resistenza. Gli occhi della creatura scintillano di odio mentre si avvicina soffiando.

Se hai un arco, vai al **198**.
Se non ce l'hai, vai al **343**.

279 *(fig. 17)*

Giungi ad un locale che assomiglia più ad una sala per cerimonie che ad una taverna. La locanda delle Spade Incrociate è la più grande e rumorosa che tu abbia mai visto. Soldati entrano ed escono in continuazione, e le stalle sono cosi ampie da poter contenere i cavalli di un'intera armata.

Sistemi il tuo cavallo ed entri, appena in tempo per assistere ad uno straordinario spettacolo: il centro della sala è stato liberato per far posto ad un cavallo e ad un cavaliere: egli si dovrà lanciare al galoppo e infilzare delle mele con la punta della lancia. Gli avventori della locanda stanno già scommettendo sulla gara. Tutto questo ti ricorda l'addestramento cui sono sottoposti i Cavalieri Ramas per la preparazione alla battaglia, con la differenza che qui si punta del denaro sull'abilità e il coraggio del cavaliere. In fondo alla sala sono allineati dieci soldati dello


(fig. 17) Sta per accadere qualcosa di straordinario…

stesso reggimento del cavaliere, tutti accusati di codardia: sulle loro teste sono appoggiate le mele che devono essere infilzate. Se il cavaliere farà il minimo errore i dieci uomini perderanno la vita e, cosa che più sta a cuore agli allibratori, andranno perduti tutti i soldi scommessi sull'abilità del cavaliere.

Se vuoi puntare un po' di denaro su questa gara mortale, vai al **284.**

Se vuoi avvicinarti al bancone e parlare a una delle cameriere, vai al **299.**

Se invece vuoi sederti ad un tavolo, vai al **316.**

280

Stai cavalcando lungo un sentiero fangoso che corre sul crinale di un'altura. Da qui riesci a vedere le alte mura fortificate che salgono dalla riva del fiume e il massiccio ponte di pietra, unico accesso alla città.

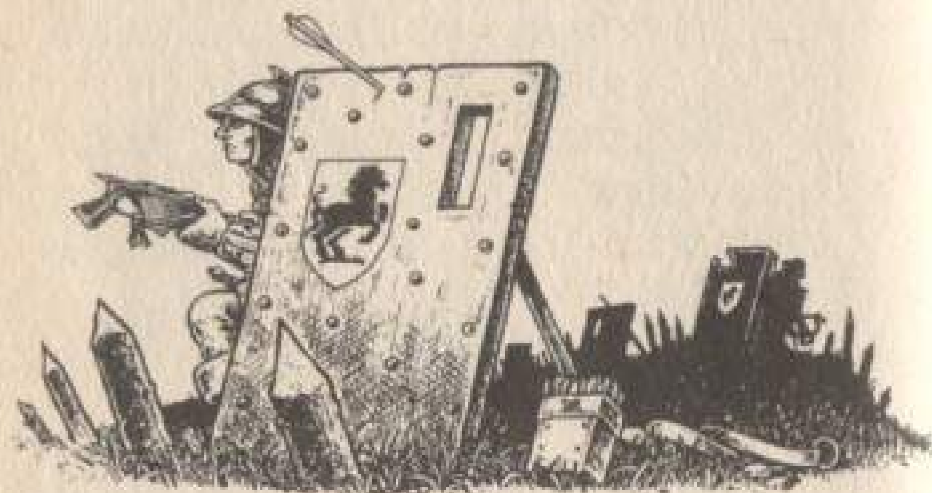
Sotto di te infuria la battaglia: gli arcieri si muovono freneticamente, mentre i calderoni di piombo fuso sono pronti in cima alle mura e sotto di esse, davanti alle porte della città di Tekaro, giacciono i corpi dei morti, ammucchiati sotto le rovine ancora fumanti delle torrette di guardia. Riesci a scorgere le guglie della cattedrale che si stagliano nella luce di centinaia di incendi. Se non fosse per questa guerra, riusciresti a raggiungere la cripta in meno di un'ora.

Davanti a te il sentiero scende ripido verso un

accampamento di tende eretto in prossimità di un muraglione. Lì vengono trasportati i feriti.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina puoi fermarti ad aiutare i feriti, andando al **42**.

Se non possiedi quest'Arte, o non vuoi usarla, continua lungo il sentiero e vai al **70**.



281

"Ti ringrazio umilmente" dice il povero vecchio, mentre lo aiuti a rialzarsi in piedi, "sarò tuo debitore per sempre".

Lo prendi sottobraccio e lo accompagni al tavolo, dove raccoglie le sue povere cose. "Mi chiamo Cirillo e sono un mago" e, così dicendo, sembra quasi volersi scusare di qualche difetto. "Non pretendo di conoscere gli arcani segreti dell'universo, il mio talento è ben poca cosa. Mi occupo di semplici trucchi e indovinelli e mi guadagno il pane facendo divertire i gentiluomini di Varetta".

I tuoi occhi ti tradiscono: il vecchio capisce che la parola "Varetta" ha suscitato il tuo interesse.

Se vuoi chiedergli informazioni sulla Pietra della Sapienza di Varetta, vai all'**83**.

Se non vuoi chiedergli nulla, dagli la buonanotte e vai al **239**.

282

Ti scansi e sfoderi la tua arma, in un unico ed elegante movimento. Il pugnale ti ferisce di striscio al fianco (perdi 1 punto di Resistènza), ma non è niente di grave. I due sghignazzano mentre si avvicinano per ucciderti; non puoi evitarli e sei costretto a combattere contro tutt'e due.

Rapinatori:
Combattività 18 Resistenza 25

Se vinci, vai all'**88**.

283

I tuoi poteri ti avvertono che un colpo mortale è in arrivo. Di colpo tutto sembra muoversi al rallentatore: riesci a deviare la freccia che stava per colpirti mentre il tuo rivale scaglia a terra la balestra e urla: "Muori, uomo del nord!"

Il guerriero avanza minaccioso, tenendo alta in pugno un'ascia. Non puoi evitare il suo attacco e devi combattere contro di lui fino alla morte.

Cavaliere nero:
Combattività 24 Resistenza 26

L'attacco è talmente improvviso che non riesci ad usare l'arco. Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, puoi aggiungere 1 punto alla tua Combattività per la durata dello scontro.

Se vinci, vai al **28.**

284

Un corpulento allibratore è salito su una pedana di legno vicino alla porta e sta raccogliendo i soldi delle scommesse, mentre due suoi giovani assistenti girano indaffarati per la sala, convincendo gli avventori a puntare del denaro sulla gara. Uno di questi due ragazzi ti si avvicina e ti chiede di scommettere.

Prima di tutto decidi quante Corone d'Oro vuoi puntare e segnale in margine al tuo Registro di Guerra (puoi scommettere al massimo 10 Corone). Poi scegli un numero dalla Tabella del Destino e annota anche questo. Ora scegli un altro numero dalla Tabella del Destino e aggiungici 3.

Se il primo numero estratto è maggiore del secondo, hai vinto la scommessa. Moltiplica per 2 le monete che avevi puntato: questa è la tua vincita. Se invece il primo numero è inferiore al secondo, il cavaliere è riuscito a portare a termine con successo la prova senza uccidere nessuno, e tu hai perso tutto.

Puoi ripetere la scommessa per tre volte o rinunciare in qualsiasi momento.

Se rinunci durante la gara, vai al **336.**

Se scommetti per tre volte e alla fine non hai perduto tutte le tue Corone d'Oro, vai al **347.**

Se perdi tutto il tuo denaro, vai al **76.**

285

Davanti a te c'è un'altra scalinata, che scende nei sotterranei del Castello di Taunor. È buio pesto, e il puzzo di muffa e di cadaveri ti costringe a tapparti naso e bocca mentre scendi i gradini a tentoni. Lo Yashath ti sta alle calcagna e riesci a sentire chiaramente la sua sbuffante risata.

Il cunicolo continua ad inoltrarsi nell'oscurità, ma ad un certo punto, sulla destra, scopri una nicchia.

Se vuoi continuare diritto, vai al **192.**

Se decidi di nasconderti nella nicchia, vai al **69.**

286 *(fig. 18)*

Riesci ad allontanarti appena in tempo per evitare di essere colpito alle gambe da un coltello affilatissimo, che s'infilza nel legno. Più in là uno dei tuoi compagni sta combattendo corpo a corpo con un pirata, che senza grosse difficoltà lo fa fuori a coltellate. Ora il pirata ti vede e ti lancia contro il coltello.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, vai al **314.**

Se non la possiedi, vai al **142.**



(fig. 18) Il pirata sta per lanciare il coltello.

287

Leghi le redini del cavallo alla staccionata e di gran lena sali le scale che portano all'entrata del locale. Nel frattempo Cirillo urla a suo fratello di aprire, sbattendo il bastone sul cancello. La sua impazienza ti fa sorridere, e dentro di te pensi che se suo fratello assomiglia a Cirillo starà sicuramente dormendo.

Dentro al locale sei accolto da un delizioso profumo di pane appena sfornato che ti fa venire l'acquolina in bocca. Pagnotte ancora fumanti sono ammonticchiate in ampi panieri e molti vassoi di pasticcini e biscotti ingombrano il bancone. Il negozio è deserto, ma una porta si apre nel retrobottega.

Se vuoi chiamare qualcuno per essere servito, vai al **43.**

Se vuoi prendere un po' di pane e qualche dolcetto, vai al **157.**

288

Il vino ha un odore delizioso: l'imbalsamatore deve sentirsi molto onorato della tua visita, perché un vino così è raro e costosissimo.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **61.**

Se non la possiedi, vai all'**84.**

289

Ti allontani al galoppo lungo i vicoli oscuri, mettendo più strada possibile tra te e qualsiasi

pericolo. Ti fermi in una piccola piazza per abbeverare il cavallo in una fontana, vicino ad un'arcata. Mentre l'animale si disseta osservi il viavai della gente e ascolti le canzonacce di un gruppo di ubriachi, provenienti da una taverna lì vicino: di lì a poco escono alcuni uomini, armati di coltello, e si scagliano l'uno contro l'altro mentre altri compagni scommettono grosse cifre sull'esito della zuffa. È meglio che ti allontani, se non vuoi essere coinvolto.

Vai al **332.**

290

Entri ad Eula al fianco del capitano, che sventola la bandiera della sua compagnia. La città è stata trasformata in un enorme accampamento militare: la popolazione è fuggita al nord, abbandonando case e averi nelle mani dei mercenari assetati di denaro. La comune avidità ha reso fratelli uomini provenienti da dozzine di diverse nazioni.

Il capitano si dirige a sud, ma la strada è bloccata da truppe di fanteria: Tekaro, la città dov'è custodita la Pietra della Sapienza, è sotto assedio e deve far fronte all'attacco furioso di diecimila uomini. Vi avvicinate al fiume Quar, dove è accampata una delle compagnie di mercenari. Una bandiera con un'aquila d'oro in campo blu sventola mossa dal vento del sud.

"Lo stendardo del Principe Ewevin!" esclama il capitano. "È ora di incontrare il nostro padrone".

Se vuoi restare con il capitano, vai al **204.**

Se decidi di lasciare la compagnia di mercenari, vai al **280.**

291

Sulle prime gli uomini fanno finta di non averti sentito, ma finalmente uno si degna di rivolgerti la parola: "Lasciamo decidere ai dadi". La sua faccia brilla al chiarore della lanterna; solleva la mano, ci sputa sopra e getta i dadi di osso contro il muro.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai scelto va da 0 a 4, vai al **177.**

Se va da 5 a 9, vai al **309.**



292

La tua freccia piumata fende l'aria e si conficca profondamente nella spalla della creatura, che

urlando dal dolore si strappa dalla carne il dardo appuntito. L'hai ferita, ma non è ancora morta: si avventa su di te con i suoi artigli affilatissimi e ancora sporchi di sangue, pronta ad affondarli nel tuo corpo. Riesci a schivarti appena in tempo e ti prepari al combattimento.

Vai al **343.**

293

La tomba si apre scricchiolando, e una luce splendente come il sole inonda la cripta di raggi dorati. L'intensità di questa lucentezza paralizza il Dakomyd e tu ne approfitti per afferrare la Pietra della Sapienza: subito ti senti più forte e più saggio. Guidato dall'istinto sollevi l'arma e colpisci con enorme potenza il collo del mostro, uccidendolo all'istante.

Vai al **350.**

294

Improvvisamente noti che i loro mantelli sono decorati con dei macabri simboli di morte, e subito un terrificante ricordo ti torna alla mente: sono vestiti come i diabolici sacerdoti che hanno accompagnato Bakkarshan, il nobile traditore, al tempio sepolto di Maaken. Sono Accoliti di Vashna!

Dopo la morte di Bakkarshan si erano rifugiati a sud, per sfuggire all'esercito di Sommerlund. Tutti nelle Terre Libere avevano creduto che la confraternita si fosse disciolta e che il loro potere fosse finito, ma il tuo incontro prova il contrario. Senti di correre un pericolo mortale: se scoprissero la tua vera identità, farebbero di tutto per annientarti.

Il loro capo ti ripete impazientemente la domanda.

Se vuoi rispondere che sei un fedele, vai al **67.**

Se gli dici di essere un infedele, vai al **108**.

295

Balzi da parte appena in tempo per evitare di essere colpito dalla carica d'energia, ma subito ne parte un'altra nella tua direzione.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **321.**

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale e vuoi attaccare il capo, vai al **257.**

Se preferisci scappare, vai al **182.**

296

La freccia colpisce il bersaglio, ma non riesce a perforare le spesse piastre di metallo dell'armatura. Pieno di disappunto, non ti resta altro da fare che guardarlo mentre se ne va.

Poi decidi che non gliela devi dare vinta: ti infili l'arco in spalla, sali a cavallo e ti lanci all'inseguimento lungo il ponte.

Vai al **39.**

297

Le sorti della battaglia stanno volgendo a tuo favore: i pirati vi avevano assaliti sicuri di fare un facile bottino, ma la vostra audace resistenza li ha stremati. Si gettano nelle loro imbarcazioni, desiderosi di andarsene al più presto. Il capitano li insegue, fendendo l'aria a colpi di spada: riesce a prendere il capo dei pirati e, afferratolo per il collo, gli sbatte la testa contro l'albero maestro: una, due, tre volte, finché il legno non si scheggia e il cranio del malvivente è completamente maciullato.

"Ecco!" urla eccitatissimo il capitano, "ho sempre detto che i Fratelli del Fiume non sanno usare la testa in combattimento!"

La battaglia è finalmente finita e i pirati superstiti se ne vanno come fantasmi nella nebbia. Tra i mercenari le vittime sono pochissime, ma l'equipaggio è stato decimato. I pirati hanno intrappolato i marinai sottocoperta e li hanno massacrati: uno solo è riuscito a salvarsi.

Il capitano prende il comando della nave e fa gettare in acqua i cadaveri. Ed ecco che finalmente il *Kalvena* esce dalla densa nebbia: davanti a voi c'è l'accogliente città di Luyen.

Vai al **19.**

298

Lo Jakan è un arco usato abitualmente dai pescatori delle coste del regno di Vassagonia. È l'ideale per pescare negli stagni di Barrakeesh, ma come arco da competizione non vale un gran che. Oltre a questo, l'arco che hai scelto ha una lunga spaccatura longitudinale e potrebbe rompersi da un momento all'altro.

Quando inizia il torneo, togli 2 punti dalla tua Combattività. Inoltre, se in qualsiasi momento ti esce uno 0 dalla Tabella del Destino mentre stai usando l'arco, questo si spezzerà. Se ciò accade, vai immediatamente al **335.** Segna in margine al tuo Registro di Guerra questa particolare regola.

Per iniziare il torneo, vai al **340.**



299

Con pazienza aspetti che una delle indaffaratissime cameriere ti veda, ma quando fai per alzare la mano senti improvvisamente la punta di un pugnale premuta contro la schiena.

"O la borsa o la vita!" sussurra un mercenario apparso di colpo al tuo fianco. "È meglio che ti

decida in fretta: al mio amico può scivolare il coltello!"

Se decidi di dar loro tutte le tue Corone d'Oro senza opporre resistenza, vai al **161.**

Se non hai più Corone oppure decidi di reagire contro i due rapinatori, vai al **282.**

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, vai al **114.**

300

Ti incammini per un'ampia strada pavimentata in pietra rossa: gli abitanti di Varetta si stanno svegliando e nelle strade riprende il frenetico brusio di un nuovo giorno. Le imposte delle finestre si spalancano e per le strade si diffonde il profumo del pane fresco.

Attraversi una piazza pavimentata con lastre di cristallo e passi sotto un'arcata di lucida pietra verde. Ti imbatti in grandi edifici pubblici, in luridi e polverosi negozi, e poi ti inoltri in un grande parco pieno di fiori sgargianti dei colori più strani. Oltre il parco prosegui per una strada dal fondo sabbioso che porta ad una torre fortificata, la più alta della città. È la Torre del Re, quella che dà accesso alla Strada degli Ottoni.

Nella strada ti giunge alle orecchie il rumore di acqua corrente, e le note di una dolce cantilena. Alcuni vecchi, col capo coperto dal cappuccio delle loro tuniche, camminano in silenzio senza accorgersi di te. Passi sotto un'altra arcata ed entri nel cortile di un grande edificio: il palazzo degli studi. Un brivido d'eccitazione ti percorre le membra: sei vicino alla tua meta!

Sulla porta d'entrata c'è una tabella che indica tre diverse sale: l'osservatorio, la biblioteca e il tempio.

Se vuoi andare all'osservatorio, vai al **127.**
Se vuoi entrare in biblioteca, vai al **21.**
Se preferisci cercare il tempio, vai al **320.**

301

Con l'abilità e la destrezza di un vero Maestro Ramas prendi la mira e tiri: la tua freccia colpisce l'avambraccio del giovane signore, facendogli cadere di mano la spada. Egli lancia un grido di dolore e cade a terra, tenendosi il braccio ferito.

"Che tu sia maledetto" urla infuriato. "Io sono Roark, principe di Amory! Ti ucciderò per questo affronto, stanne certo!"

Pazzo dalla rabbia e dal dolore si rialza in piedi, si fa raccogliere la spada e il mantello dall'oste ed esce barcollando, scomparendo nelle tenebre della notte.

Vai al **281.**

302

I libri sono registrati in un catalogo suddiviso per argomenti. Ti metti a cercare quelli che riguardano la Pietra della Sapienza di Varetta, i

Maestri Ramas e la ricerca di Aquila del Sole. Con sommo disappunto scopri che sono stati tutti portati via, e a giudicare dalla polvere sugli scaffali ciò è avvenuto non prima di ieri. Dopo aver ricontrollato più volte, decidi che qui nella biblioteca non c'è niente che ti possa servire.

Se ora vuoi andare al tempio, vai al **320.**
Se invece decidi di cercare l'osservatorio, vai al **127.**

303

La freccia colpisce in pieno il bersaglio, penetrando nell'armatura proprio alla base del cranio. L'uomo cade di sella fragorosamente, in mezzo al ponte. Sei sicuro che il tuo nemico sia morto: anche se la freccia non è riuscita ad ucciderlo, una tale caduta da cavallo con l'armatura addosso dev'essere stata fatale.

Se vuoi perquisire il cadavere, vai al **139.**
Se vuoi rimontare a cavallo e lanciarti all'inseguimento degli altri, vai al **39.**

304

Il giovane tasta il tuo oro, poi ti dà un cartellino blu e richiude subito la porta. Sul Trans è segnata la data di oggi, quindi potrai usufruirne per entrare ad Amory solo per ventiquattr'ore. Intaschi il cartellino (segnalo sul Registro di Guerra, tra gli Oggetti Speciali) e te ne vai.

Vai al **146.**

305

Una volta fuori corri attraverso il cortile verso una breccia nel muro del castello. Dai un'occhiata veloce alle tue spalle e ti accorgi che lo Yashath ti è alle calcagna, pieno d'odio e di rabbia. Davanti a te c'è una scalinata di pietra che porta ad un cancello.

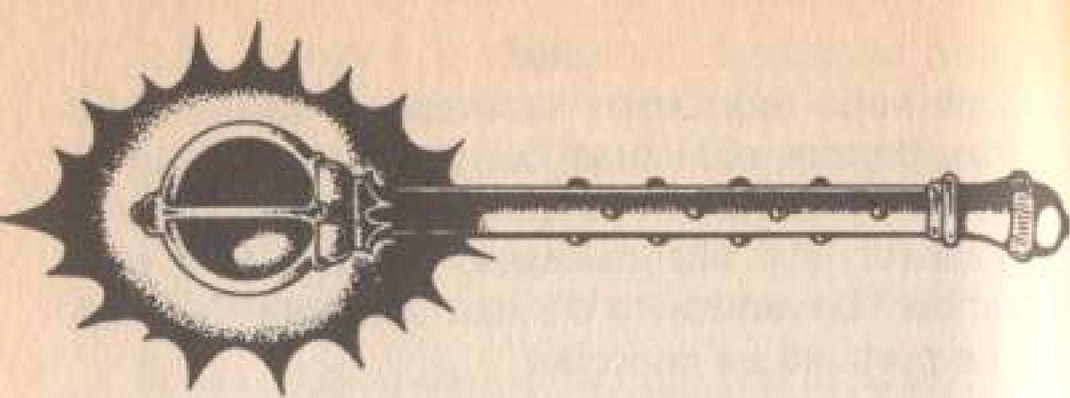
Se vuoi passare nella breccia nel muro del castello, vai al **217.**
Se vuoi scendere le scale verso il cancello, vai al **169.**
Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **122.**

306

Con la forza della disperazione riesci a non farti travolgere dalla corrente e a raggiungere la riva. Senza respiro, stremato dal freddo e inzuppato fradicio, cadi svenuto tra gli scogli. A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Difesa, perdi 1 punto di Resistenza a causa del freddo tremendo.

Quando riprendi i sensi ti accorgi di essere vicinissimo al punto in cui il fiume Quar si unisce allo Storn. A una ventina di metri da te vedi una piccola grotta chiusa con delle sbarre arrugginite, proprio alla base delle mura della città. A giudicare dal terribile odore del rivolo d'acqua che ne esce, dovrebbe essere lo sbocco di una fogna. Di colpo ti viene in mente che seguendo la rete fognaria dovresti riuscire a raggiungere il centro di Tekaro.

Vai al **249.**



307

Un carro si ferma vicino a una fontana asciutta: qualcuno toglie il telone che ricopre il carico: pane appena uscito dal forno! Molti soldati circondano il mezzo, frenetici come api sul miele, cercando disperatamente di comperare un tozzo di pane. Oggi non hai toccato cibo e il delizioso profumo del pane fresco ti stuzzica l'appetito. Ogni pagnotta costa 2 Corone d'Oro e vale come un Pasto: ne puoi comprare quante vuoi. Se non mangi niente, perdi 3 punti di Resistenza. Fai i necessari cambiamenti sul Registro di Guerra.

Vai al **279.**

308

La tua Arte ti suggerisce il significato del simbolo inciso nella roccia sopra la porta a sud: è uno sperone alato, emblema dell'esercito di Lyris. Questa dev'essere l'entrata del corpo di guardia. Infatti la strada che porta all'entrata nord mostra i segni di un uso molto frequente: è la via dei mercanti che vanno e vengono da Casiorn. Le uniche impronte sulla strada a sud, invece, sono quelle degli zoccoli ferrati dei cavalli dell'esercito. Siccome le guardie di Lyris hanno la fama di essere molto poco ospitali, è meglio starne il più lontano possibile.

Se vuoi avvicinarti al cancello di nord, vai al **137.**

Se vuoi dirigerti a quello a sud, vai al **225.**

309

"Beh, si direbbe che questa non è proprio la tua notte fortunata, straniero. I dadi mi dicono di tener la bocca chiusa".

L'uomo e i suoi compagni ti voltano le spalle e riprendono a giocare tra di loro sghignazzando. Senza curartene molto riprendi il tuo cammino lungo la strada affollata.

Vai al **307.**

310

Il pavimento della cripta brulica dei brandelli del corpo del mostro, che ancora si agitano cercando di attaccarti. Strisciando come un rettile una delle sue zampe ti si attorciglia alla gamba, conficcandoti nella carne gli artigli appuntiti. (Perdi 2 punti di Resistenza.) Mentre cerchi di liberarti da quella morsa, i pezzi del corpo del Dakomyd si ricompongono, pronti ad un altro attacco.

Se vuoi attaccare la creatura prima che si ricomponga del tutto, vai al **323**.

Se vuoi aprire la tomba e recuperare la Pietra della Sapienza, vai al **293**.

311

Accecato dalla rabbia e dall'odio, lo Yashath si getta contro di te, ma con un colpo preciso riesci ad aprirgli uno squarcio nel petto, uccidendolo all'istante. Purtroppo non hai la forza necessaria per scaraventare lontano il corpo della creatura, che ti cade pesantemente addosso trascinandoti con sé nel precipizio.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui.

312

Il proprietario della taverna sta litigando con due soldati ubriachi: per mettere fine alla cosa li afferra per il collo e sbatte le loro teste l'una contro l'altra, con una tale violenza che il tonfo sordo si riesce a sentire oltre il brusio delle chiacchiere degli avventori.

"La strada degli Ottoni?" finalmente l'oste ti rivolge la parola. "Certo che so dov'è! Ecco, ora ti faccio vedere". E così dicendo tira fuori di tasca un lacero pezzo di carta e ci scarabocchia qualche indicazione. Da quel che capisci, la Strada degli Ottoni si trova dalla parte opposta della città, vicino alle mura ad ovest. Prendi il foglio di carta e ringrazi l'uomo.

Vai al **17**.

313

La freccia ti ferisce profondamente alla spalla e non riesci a trattenere un grido di dolore (perdi 8 punti di Resistenza), ma cerchi comunque di restare in sella.

Se sei ancora vivo dopo questo attacco, vai al **234**.

314

Ti concentri per evitare il pugnale che si sta avvicinando al tuo petto, sibilando nell'aria. I tuoi occhi seguono la lama scintillante, prevedendo perfettamente la traiettoria. Il pirata ti guarda esterrefatto mentre avanzi tranquillo in direzione del pugnale, scansandoti nell'istante preciso in cui la lama ti avrebbe colpito: sollevi il braccio e l'affilato coltello ci passa sotto! Il nemico è talmente sorpreso che non riesce a prepararsi al tuo attacco e in un batter d'occhio finisce nelle gelide profondità delle acque del fiume Storn.

Vai al **254**.

315

Senti un improvviso e fortissimo dolore alla testa nell'udire la maledizione di quell'uomo, e capisci di essere stato attaccato da una potente forza mentale che ti fa perdere 4 punti di Resistenza. Gli uomini della processione ovviamente sono deliziati delle tue sofferenze: le tue grida sono musica per le loro orecchie. Si avvicinano circondandoti e sfoderando dei pericolosi pugna-

li. Fai ricorso alle tue ultime forze per girare il cavallo e scappare al galoppo, cercando di allontanarti il più possibile da quella forza mentale che ti procùra tanto dolore.

Vai al **332.**

316

Stai per prendere una sedia e accomodarti al tavolo, quando senti qualcosa che ti agghiaccia: qualcuno sta premendo l'affilata punta di un pugnale contro la tua schiena.

"O la borsa o la vita" ti sussurra un mercenario apparso di colpo al tuo fianco. "È meglio che ti decida in fretta: al mio amico potrebbe scivolare il coltello".

Se decidi di dare loro tutte le tue Corone d'Oro senza opporre resistenza, vai al **161.**

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, vai al **114.**

Se non hai più Corone, oppure decidi di reagire contro i due rapinatori, vai al **282.**



317

Esci di corsa dal locale e trovi il tuo compagno di viaggio alle prese con sei cavalieri coperti da armature. Lo hanno circondato e ogni suo tentativo di fuga è inutile: lo tramortiscono con un colpo di mazza ed egli cade riverso sul dorso del suo cavallo. Subito dopo cinque di loro scappano al galoppo oltre il ponte, portando via l'ostaggio. Il sesto, coperto da capo a piedi da un'armatura nera e dorata, solleva una balestra e la punta contro di te.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione o del Fiuto, sottrai 5 dal numero che hai scelto.

Se il totale va da 0 a 6, vai all'**85.**

Se va da 7 in poi, vai al **153.**

318

Il canale curva lentamente verso est e ti accorgi che incomincia ad entrare un po' di luce. Vedi in lontananza che il soffitto emana dei raggi di un verde splendente, simili a dei filamenti appesi. Se vuoi continuare in questa direzione sei costretto ad oltrepassare la tenda di filamenti.

Se decidi di farlo, vai al **349.**

Se vuoi scostare i filamenti con la spada e poi passare, vai al **4.**

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, vai al **32.**



319

"Stai cercando la Pietra della Sapienza, vero?" ti chiede in tono sommesso. "Io non saprei dirti dove si trova, ma conosco un uomo che lo sa. Lasciami viaggiare con te fino a Varetta e in cambio ti porterò da quest'uomo!"

Il tuo istinto ti dice che il vecchio sta dicendo la verità, perciò gli dai appuntamento all'alba nel cortile della taverna.

Vai al **5**.

320

Mentre ti avvicini alle grandi porte del tempio, senti provenire dall'interno la voce di un uomo che si rivolge ad un'assemblea. Ad intervalli regolari le sue parole vengono ripetute da un coro di voci.

Se vuoi entrare nel tempio, vai al **226**.
Se vuoi andare all'osservatorio, vai al **127**.
Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione o della Divinazione, vai al **195**.

321

La tua Spada del Sole assorbe la potente energia della bacchetta dorata del capo. La sua rabbia si trasforma in terrore quando ti vede roteare la Spada per colpirlo con violenza al volto. Con un tremendo boato l'uomo si disintegra, consumato da una sfera di fiamme bianche. Ma mentre avanzi ti accorgi che ogni uomo incappucciato ha una bacchetta dorata: le sollevano contemporaneamente, cercando di distruggere la tua Spada unendo le loro forze.

Se vuoi continuare l'attacco, vai al **257**.
Se preferisci andartene, vai al **182**.

322

"Le mie umili scuse, sergente" gli dici, sperando di evitare un combattimento. "Dopo tanti anni lontano da casa sono impaziente di vedere la mia famiglia."

Il sergente abbassa la spada, ma continua a scrutarti con sospetto. Usando la tua Arte Ramastan della Sparizione, sei riuscito ad imitare alla perfezione il suono nasale del dialetto di Quarlen, ma il sergente non è del tutto convinto. Finalmente un sorriso compare sulla sua faccia e ti dice: "Abbiamo una tassa speciale da far pagare a coloro che come te dimenticano le usanze locali: 10 Corone d'Oro".

Se vuoi pagargli le 10 Corone, vai al **332**.
Se non vuoi dargli il denaro e decidi di scappare saltando oltre i carri, vai al **72**.

323

Il Dakomyd si agita quando la tua arma lo colpisce, penetrando profondamente nelle carni fatte di una sostanza gelatinosa così maleodorante che ti si blocca il respiro. Il suo schifoso sangue ti schizza sulle braccia, oltrepassando la veste e

ustionandoti la pelle. La tua arma si disintegra, completamente corrosa dal sangue velenoso. Prima che tu riesca a scostarti, un artiglio affilatissimo ti squarcia la gola, uccidendoti sull'istante.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui.

324 *(fig. 19)*

Scosti la tenda ed entri in una stanza dall'alto soffitto a volta, pregna del puzzo di cadaveri e di sostanze conservanti. Su ganci che pendono dal soffitto sono appesi i corpi di molti animali esotici e i tavoli da lavoro sono ingombri di teste d'animale sezionate e pronte a diventare trofei. Ti dai un'occhiata intorno, ma dell'uomo nessuna traccia.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione o del Fiuto, vai al **208.**

Se non possiedi nessuna di queste Arti, vai al **37.**

325

Non hai bisogno di cercare a lungo il proprietario del cavallo: eccolo che si avvicina. Improvvisamente ti riconosce e ti saluta amichevolmente.

Se hai vinto il torneo di tiro con l'arco, vai al **45.**

Se hai perso, vai al **132.**



(fig. 19) Nella stanza aleggia l'odore dei cadaveri e dell'acido conservante.

326

Annienti l'ultimo degli scheletri, ma ti accorgi che la battaglia sta continuando anche oltre le mura del cimitero. Da una profonda cripta aperta sono usciti degli orrendi mostri che si stanno avventando contro i cavalieri, cercando di farli cadere di sella. L'invocazione di Roark ha superato ogni limite: nessuna creatura vivente può salvarsi dagli orrori che ha scatenato.

Il giovane signore scappa al galoppo in preda al panico, abbandonando i suoi fedeli al loro terribile destino. Subito dopo cominciano lentamente a calare le tenebre della notte e i morti viventi crollano al suolo trasformandosi in polvere, portata via dalla brezza della sera.

Ti precipiti ad aiutare il vecchio mago, che giace ferito a morte schiacciato dal peso del suo cavallo. Gli sollevi lentamente la testa prendendola tra le mani; con un immenso sforzo il vecchio socchiude le palpebre e con un filo di voce ti sussurra: "La Strada . . . degli Ottoni . . ."

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **216.**

Se non possiedi quest'Arte, vai al **46.**

327

Presto arrivi ad un incrocio dove due porte s'affacciano una di fronte all'altra sul corridoio. Dalla serratura della porta alla tua destra arriva la voce di un celebrante, il che significa che quello è l'accesso al tempio. La porta alla tua sinistra non ha serratura, ma senti che non è chiusa.

Se vuoi origliare alla porta di destra, vai al **195.**

Se vuoi entrare in quella di sinistra, vai al **127.**

328

Ti siedi ad un tavolo da dove riesci a vedere bene tutta la sala, e ordini alla cameriera un piatto di carne. Presto la ragazza torna con un vassoio di carne fumante e lo appoggia davanti a te.

"2 Corone d'Oro, per favore" ti dice allungando la mano. La paghi (ricordati di togliere le Corone dal Registro di Guerra) e ti metti a mangiare.

Vai al **219.**

329

Una pioggia di frecce ti colpisce dappertutto. Sei ferito a morte, e anche se cerchi di resistere per te non c'è più nulla da fare: gli uomini del capitano ti maciullano, calpestandoti con i loro cavalli sopra il ponte di Tekaro.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui.

330

Quando raggiungi l'incrocio con la strada principale, vedi una fila di cavalieri apparire da die-

tro le rovine di una casa. Essi si dispongono in circolo proprio in mezzo al villaggio e, anche se non riesci ad udire le loro parole, dai loro gesti capisci che stanno litigando. Improvvisamente rompono il cerchio e galoppano verso di te, con Cirillo, ancora privo di sensi, al loro seguito. Inciti il tuo cavallo ad inoltrarsi nel sentiero e ti nascondi tra la fitta vegetazione.

Se possiedi un arco e vuoi tender loro un'imboscata quando passeranno di là, vai al **20.**

Se vuoi attaccare l'ultimo cavaliere e tentare di liberare Cirillo, vai al **203.**

Se decidi di lasciarli passare per poi seguirli, vai al **227.**

331

Viaggi per tutta la notte senza un attimo di riposo, con la luna che ti illumina la strada e il vento che ti tiene sveglio. Alle prime luci dell'alba scorgi un piccolo villaggio a meno di un chilometro di distanza. Un cane ti viene incontro abbaiando e sei costretto a scacciarlo con lo stivale, perché continua a mordicchiare le zampe del tuo cavallo.

Dalla parte opposta del villaggio, dove la strada comincia ad inoltrarsi tra le colline, c'è un edificio fortificato. Sulla porta una grande tabella rovinata dal vento e dalle intemperie dà un curioso messaggio:

AMORY TRANS - 3 CORONE D'ORO

Se vuoi fermarti a chiedere cosa significhi quella scritta, vai al **27.**

Se decidi di ignorarla e di continuare il tuo viaggio per Amory, vai al **146.**



332

Entri in una larga strada, dove sulle porte dei negozi e delle case le lanterne oscillano mosse dal vento, sporcando i muri con il loro fumo e dando un po' di luce alla penombra dell'imbrunire. La strada scende verso il fiume Quar, dove molte imbarcazioni sono ormeggiate alla banchina. La città di Quarlen è il punto più a nord del fiume che può essere raggiunto con le navi. Proprio qui, inoltre, il fiume incontra la strada per Casiorn e per le Terre Libere, assicurando così i commerci e i traffici d'importanza vitale per la città.

Ti avvicini ad un massiccio ponte di pietra e vedi un'osteria con delle stalle. Sul cancello del cortile è appesa una tabella su cui c'è scritto a grossi caratteri:

TAVERNA DEL PONTE

Appena entri nel cortile un garzone apparso dal nulla ti dà il benvenuto: prende il tuo cavallo e ti mostra l'entrata della taverna. All'interno è pieno di gente, nonostante sia mattino presto: un grande fuoco crepita in un camino scavato nella roccia e l'intenso odore di carne ti fa venire l'acquolina in bocca, ricordandoti che non hai ancora mangiato.

Se vuoi metterti a sedere e ordinare qualcosa da mangiare, vai al **172.**

Se vuoi avvicinarti al bancone e chiedere una stanza per la notte, vai al **232.**

Se non hai più Corone d'Oro, vai al **91.**

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione o della Divinazione, vai al **346.**

333

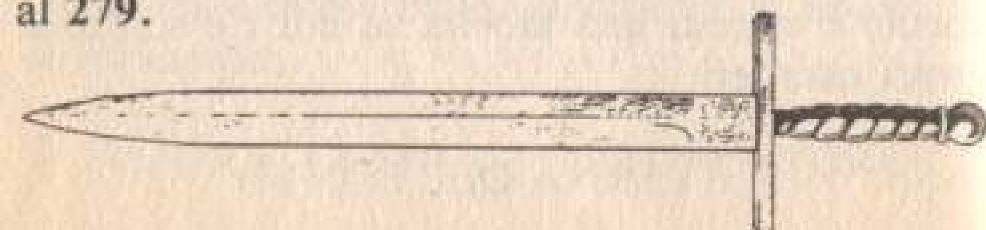
Stai per dare una Corona alla donna, quando un uomo appare dal nulla, picchia la donna con la mano guantata e urla: "Vattene, ignobile ladra!"

Gli occhi della donna brillano di odio mentre si palpa la mano dolorante.

Se prendi le sue difese e vuoi attaccare l'uomo, vai al **71.**

Se vuoi chiedere allo sconosciuto una spiegazione per la sua azione, vai al **154.**

Se decidi di andartene per la tua strada, vai al **279.**



334

Un mostro enorme e goffo ti si avvicina furtivamente. È alto più di tre metri, le membra sono sottili e contorte e le otto dita di ogni mano terminano in artigli affilatissimi pronti a sventrarti. Gli occhi minacciosi sporgono da due fessure giallastre nella testa luccicante, e una lunga coda di rettile si agita alle sue spalle. Il suo orrendo borbottio riempie la cripta illuminata dai raggi lunari e si fa sempre più vicino.

Se vuoi prepararti al combattimento, vai al **344.**

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **209.**

335

Un rumore secco risuona sul campo di gara: l'arco Jakan si è spezzato. Il pubblico scoppia in una risata fragorosa e persino l'altero Alton deve sforzarsi di trattenere le risa. Il giudice ti informa che hai perso il torneo e proclama Alton unico vincitore. Mentre la folla si accalca attorno a lui per congratularsi e festeggiarlo, approfitti della confusione per allontanarti senza essere visto e tornare da Cirillo.

Vai al **33.**

336

Cerchi di farti strada tra la folla di soldati, per raggiungere un angolo più tranquillo dell'enorme taverna.

Se vuoi parlare con qualcuna delle cameriere, vai al **299.**

Se preferisci sederti ad un tavolo, vai al **316.**

337

Improvvisamente una dozzina di malviventi saltano fuori da dietro il muro del cimitero. L'uomo che fingeva di essere ferito sfodera una scimitarra arrugginita e con un urlo si lancia all'attacco. Anche gli altri si avventano su di te, brandendo in aria le loro armi malconce.

Banda del Cimitero:
Combattività 17 Resistenza 32

Sono in netta superiorità numerica, ma puoi fuggire nel primo scontro del combattimento.

Se vuoi andartene al galoppo verso ovest, vai al **191.**

Se vinci, vai al **40.**

338

Una sorpresa poco piacevole ti aspetta quando imbocchi il sentiero: guardando nella vallata sottostante vedi il tuo compagno di viaggio alle prese con sei cavalieri coperti da armature. Lo hanno circondato e ogni suo tentativo di fuga è vano: lo stordiscono con un colpo al collo ed egli cade lungo disteso sulla groppa del suo cavallo. Poi se ne vanno al galoppo, portando via il prigioniero, lungo la strada che porta ad ovest.

Ridiscendi precipitosamente il sentiero, ma quando raggiungi la valle i cavalieri sono già spariti oltre l'orizzonte. Sproni il tuo cavallo lanciandoti all'inseguimento senza un attimo d'esitazione, ma appena partito, vedi il bastone di Cirillo abbandonato a terra. Lo raccogli e riparti immediatamente.

Vai al **39.**

339

Man mano che procedi il livello dell'acqua si abbassa lentamente. Ad un certo punto ti accorgi che davanti a te c'è un pozzo.

Se possiedi la Sfera di Fuoco di Kaltenland, una Torcia o un Acciarino, vai all'**80.**

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **90.**

340

Un ometto paffuto che indossa un panciotto argentato entra nella tenda e inizia a parlare ad alta voce. Velocemente vi spiega le regole del torneo e poi vi conduce sul campo di gara. In fondo al campo c'è una fila di bersagli, ognuno dei quali formato da anelli colorati numerati da 0 a 9. Ogni arciere ha a disposizione 3 frecce con le quali deve ottenere almeno otto punti per poter passare al successivo turno di gara.

Scegli tre numeri dalla Tabella del Destino e fai la somma. Se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 al totale.

Se il totale va da 0 a 7, vai al **103.**
Se va da 8 in poi, vai al **26.**

341

Il cavallo è al sicuro nella stalla del *Kalvena*, e ora non ti resta che cercare la tua cabina. È piccola ma confortevole e la brandina è comoda: ti addormenti non appena appoggi il capo sul cuscino di piume.

Ti risvegli un'ora dopo l'alba e sbirci fuori dall'oblò: cade una fine pioggerellina e il cielo è grigio. Con il passare del tempo la nebbia si fa sempre più fitta e decidi di salire sul ponte: il capitano è fuori da solo e le spalle del suo mantello di pelle sono inzuppate d'acqua. Ti saluta e ti indica la direzione dei Monti Ceners, ora completamente nascosti dalla nebbia.

"Con questo tempaccio si rischia di perdere ogni punto di riferimento, ma per fortuna conosco la zona e ho un buon senso dell'orientamento, quindi dovremmo raggiungere Luyen verso l'ora di pranzo". Cerchi inutilmente di vedere qualcosa tra la nebbia sempre più fitta e ti stringi rabbrividendo nel tuo mantello.

Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole (cioè se possiedi le Arti Ramastan della Sparizione, del Fiuto e dell'Interpretazione), vai al **131.**

Se non hai completato questo Cerchio di Sapienza, vai al **44.**



342

Quando scendi da cavallo e ti avvicini al santuario le donne ti guardano sorridenti.

"Benvenuto, brav'uomo, benvenuto al Santuario del Guerriero. Sei venuto a cercare il nostro sacro raccolto, vero?" dice una vecchia dalle guance paffute e rosee, continuando a pulire le foglie dei ramoscelli con un panno di seta.

"Il frutto della pianta di Alether ti darà forza in battaglia" dice un'altra delle vecchie, offrendoti delle piccole bacche rossastre.

Se vuoi comperare delle bacche di Alether, vai al **123.**

Se vuoi rifiutare l'offerta, rimonta a cavallo e lascia il villaggio, andando al **100.**

343

Preparati a difenderti, perché ormai non c'è più tempo per evitare l'attacco della creatura.

Yashath:
Combattività 22 Resistenza 38

Se sei ancora vivo dopo tre scontri e vuoi scappare dall'arcata da cui sei entrato, vai al **305.**

Se vinci, vai al **112.**

344

L'orrenda creatura urla ferocemente di rabbia e attacca.

Dakomyd:
Combattività 25 Resistenza 50

È immune al Raggio Psichico e allo Psicolaser.

Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 25 o meno non continuare a combattere, ma vai al **310.**

345

L'uomo si diletta molto nel mostrarti i suoi lavori, che sono veramente splendidi. Molte di quelle creature sono state catturate durante spedizioni di caccia fatte da lui stesso o da altri clienti che ora vogliono conservare le loro prede come trofei. Gli animali sono stati pazientemente e meticolosamente ristrutturati per nascondere ogni eventuale traccia delle ferite. L'uomo si offre di mostrarti il suo laboratorio, il luogo cioè dove vengono imbalsamati tutti questi animali.

Se vuoi vedere il laboratorio dell'imbalsamatore, vai al **213.**

Se vuoi rifiutare la generosa offerta e preferisci andartene, vai al **149.**

346

Seduti vicino al caminetto ci sono tre avventori dalle tuniche molto impolverate: probabilmente hanno viaggiato molto. Ognuno di loro porta un simbolo sul petto: le spade incrociate, emblema della città di Varetta. Capisci che sono soldati di ventura, al servizio di qualche capitano.

Se vuoi unirti agli uomini e cercare di scoprire qualcosa di più sulla città di Varetta, vai al **125.**

Se preferisci chiedere una stanza per la notte, vai al **232.**

Se vuoi metterti a sedere e ordinare del cibo, vai al **172.**



347

Le tue scommesse vincenti hanno attirato delle attenzioni poco desiderate: due mercenari ti stanno guardando con un certo interesse sin da quando sei entrato nella taverna delle Spade In-

crociate. Ora la gara è finita e la folla si disperde: improvvisamente senti la punta affilata di un pugnale premere contro la tua schiena.

"O la borsa o la vita" ti sussurra uno dei due individui. "Deciditi in fretta!"

Se vuoi consegnar loro tutte le tue Corone d'Oro senza opporre resistenza, vai al **161.**

Se vuoi resistere alle loro minacce e tenerti il denaro, vai al **282.**

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, vai al **114.**

348

Cerchi di muovere lentamente il cappio in modo da infilarlo sotto la testa del martello per riuscire a sollevarlo. Sei quasi riuscito a recuperare l'arma, ma sfortunatamente il martello scivola dal cappio e cade in una delle pozzanghere scomparendo. Stizzito per la malasorte, recuperi la Corda e la riponi nello Zaino, prima di tornare da Cirillo.

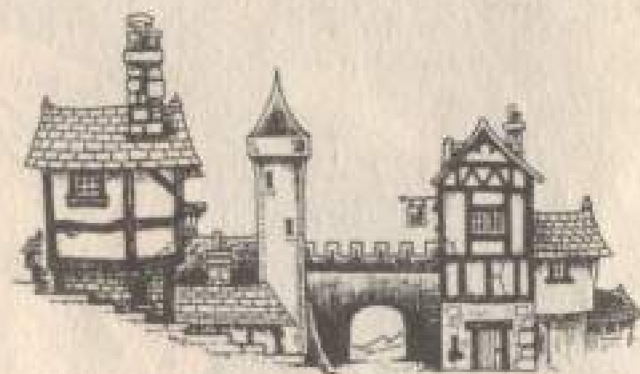
Vai al **338.**

349

Scosti i filamenti e fai qualche passo avanti, ma subito capisci che c'è qualcosa che non va: il terreno sotto i tuoi piedi sembra soffice e spugnoso e i filamenti incominciano ad avvolgersi attorno alle tue spalle. Sei entrato nella stanza dove il Dakomyd depone le sue uova!

L'acido secreto dalle larve del mostro penetra oltre le tue vesti e ti ustiona la carne. In lontananza senti la terribile risata della femmina del Dakomyd.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui.



350 *(fig. 20)*

La pelle del Dakomyd si arriccia tutta, come se un'ondata la sollevasse. Di colpo l'intreccio dei nervi appare allo scoperto, e uno strato di ossa trasparenti si stacca dal cranio cadendo a terra. Il corpo del mostro si inarca, contraendosi e piegandosi in continuazione, finché tutto ciò che resta della creatura è un mucchietto di polvere sul pavimento della cripta. Il tempo finalmente ha avuto la meglio su questo terrore ancestrale.

La luce dorata comincia a farsi più fioca, e tu puoi osservare l'oggetto della tua lunga ricerca: la Pietra della Sapienza di Varetta. Ormai essa è semplicemente una sfera cava di vetro, trasparente e senza alcuna proprietà speciale, ma la tua ricerca è stata fruttuosa: la potenza della

(fig. 20) Il tempo ha finalmente sopraffatto questo terrore ancestrale . . .

Pietra della Sapienza si è trasferita nel tuo corpo e nella tua mente. La sua forza e la sua saggezza ora fanno parte di te e ti aiuteranno nella prossima sfida mortale che ti attende.

Ma attenzione! Questa nuova avventura ti condurrà nel sinistro regno di una diabolica creatura, che ha ingigantito il suo potere sin da quando Aquila del Sole completò per primo la ricerca del Ramastan. Se possiedi il coraggio di un vero Maestro Ramas, una sfida allucinante ti aspetta nel *Castello della Morte*.



TABELLA DEL DESTINO

9	3	1	2	8	1	4	7	7	2
6	3	8	8	8	5	4	9	3	1
9	5	6	6	5	7	6	3	6	7
2	5	0	4	8	6	6	8	7	2
0	5	9	5	7	0	9	4	4	1
2	8	2	5	6	7	3	2	5	6
3	4	8	0	7	1	4	8	4	0
6	2	0	4	6	1	1	4	2	0
0	5	6	6	2	1	8	4	1	6
4	6	5	6	0	5	9	0	1	5

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramastan.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino («N» indica i punti di Resistenza persi dal nemico, «LS» quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3., finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino		−11 o meno	−10/−9	−8/−7	−6/−5	−4/−3	−2/−1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più	
1	N	−0	−0	−0	−0	−1	−2	−3	−4	−5	−6	−8	−8	−9	1
	LS	M	M	−8	−6	−6	−5	−5	−5	−4	−4	−3	−3	−3	
2	N	−0	−0	−0	−1	−2	−3	−4	−5	−6	−7	−9	−9	−10	2
	LS	M	−8	−7	−6	−5	−5	−4	−4	−3	−3	−3	−3	−2	
3	N	−0	−0	−1	−2	−3	−4	−5	−6	−7	−8	−10	−10	−11	3
	LS	−8	−7	−6	−5	−5	−4	−4	−3	−3	−3	−2	−2	−2	
4	N	−0	−1	−2	−3	−4	−5	−6	−7	−8	−9	−11	−11	−12	4
	LS	−8	−7	−6	−5	−4	−4	−3	−3	−2	−2	−2	−2	−2	
5	N	−1	−2	−3	−4	−5	−6	−7	−8	−9	−10	−12	−12	−14	5
	LS	−7	−6	−5	−4	−4	−3	−2	−2	−2	−2	−2	−2	−1	
6	N	−2	−3	−4	−5	−6	−7	−8	−9	−10	−11	−14	−14	−16	6
	LS	−6	−6	−5	−4	−3	−2	−2	−2	−2	−1	−1	−1	−1	
7	N	−3	−4	−5	−6	−7	−8	−9	−10	−11	−12	−16	−16	−18	7
	LS	−5	−5	−4	−3	−2	−2	−1	−1	−1	−0	−0	−0	−0	
8	N	−4	−5	−6	−7	−8	−9	−10	−11	−12	−14	−18	−18	M	8
	LS	−4	−4	−3	−2	−1	−1	−0	−0	−0	−0	−0	−0	−0	
9	N	−5	−6	−7	−8	−9	−10	−11	−12	−14	−16	M	M	M	9
	LS	−3	−3	−2	−0	−0	−0	−0	−0	−0	−0	−0	−0	−0	
0	N	−6	−7	−8	−9	−10	−11	−12	−14	−16	−18	M	M	M	0
	LS	−0	−0	−0	−0	−0	−0	−0	−0	−0	−0	−0	−0	−0	

N = NEMICO   LS = LUPO SOLITARIO   M = MORTO

NEL REGNO DEL TERRORE

6



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
Per completare l'addestramento nelle Arti Superiori del Ramastan, tu, Lupo Solitario, devi partire verso le lontane terre del sud, alla ricerca della leggendaria Pietra della Sapienza. Dovrai scegliere il tuo percorso in un territorio battuto da bande di feroci mercenari.
Dovrai fare appello alle prodigiose capacità apprese sul Libro del Ramastan. Dietro ogni pagina può celarsi un agguato mortale, ad ogni passo metti in gioco la tua vita e il successo della tua missione.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario . . .

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-197-1

L. 7.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu